LEVEL 2001 11

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 11/2001 • 49.000 lei •

Câştigă jocurile
Shogun: Total War
Mongol Invasion
pagina 47, şi
Myst III Exile
pagina 11

SHŌGUN TOTAL WAR
WARLORD EDITION



DEMOS
Max Payne
Codename Outbreak
Magic & Mayhem 2: Art of Magic
Exploman
Championship Manager 01/02
Stronghold
The Nations
Pontifex
StarWars: Galactic Battlegrounds
Steel Beasts

MOVIE

SHAREWARE
ACDSee 4.0
Clone CD 3.0.9.1
Gnutella
WinRAR 2.90B4
DirectX 8.0
Detonators 21.81

DLH UPDATES

ECTS Files 2001
3xL sau LEVEL la Londra

World of Warcraft
Blizzard MMORPG

Myst III Exile
Mister 3D

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAŢII

Fructele maniei

Nu ale mâniei. Steinbeck nu știa de mania virtualității electronice (games) când a scris cartea. Oricum, jocurile ar trebui să fie un mijloc pașnic de a-ți petrece timpul liber. Dar „pășnicia" nu a fost niciodată inerentă jocului. Șahul este un joc pașnic? Este liniștit, nu pașnic. Este jocul în care bătăliile se dau fără zgomot. Un RTS este, în fond, strănepotul șahului (care este, deci, străbunicul; mult-comentatul bunic este *Dune II*). Este șah complicat, dinamic și zgomotos. Este genul de joc care duce la manie.

Lumea plânge după RTS. Ne place *Counter-Strike*, dar să ajungem chiar în halul acesta, să se șteargă Starcraft și AoE 2 prin sălile de jocuri? Oamenii își doresc în continuare să își mănânce nopțile și banii prin cafenelele legate la rețea dar, măcar o parte dintre ei, sunt frustrați, pentru că, surprinzător, genul RTS, care în urmă cu nici doi ani părea să fi cucerit piața și mințile în totalitate, a cam fost dat la o parte. O manie se spală pe alta, se pare.

Conceptul de multiplayer este o veritabilă fata morgana. Când ai senzația că i-ai surprins esența, dispare, fuge și se ascunde într-un alt gen de joc.

Conceptul de multiplayer este, deci, o veritabilă fata morgana. Când ai senzația că i-ai surprins esența, dispare, fuge și se ascunde într-un alt gen de joc. E drept că se juca FPS în rețea și înainte, dar nu cred că la o scară tot atât de mare ca *Starcraft* sau *Age of Empires (I+II)*. Acum, dominația este totală, ba chiar mai mult: *Counter-Strike* (și, prin el, genul FPS), a ajuns chiar să adopte forme organizate (ligă la nivel național), cum nu s-a mai întâmplat cu nici un joc în România, indiferent de gen. Interpretarea semnului nu poate fi decât una singură: termenul „multiplayer" își extinde aria semantică de la „joc în mulți" la „joc organizat în mulți" și, de ce nu, la „mod de câștigare a existenței". Un amănunt pe care poate unii încă nu îl cunosc: de când cu apariția clanurilor de CS și a meciurilor organizate (nu skirmish), au apărut și sesiunile de antrenament, cererile de sponsorizare și sponsorizarea în sine. În ceea ce privește concursurile, există acum proiecte din ce în ce mai îndrăznețe economic, cu sute de participanți și zeci de milioane de lei ca premii.

Bun - toate acestea sunt detaliile unei panorame care, în ansamblu, se tot mărește. Că în mijloc se află *Counter-Strike*, asta poate fi doar un moment, un punct de pornire (concepție care se potrivește ca o mănușă mentalității românești, fascinată de „veșnicul început"). Important este faptul că o manie poate genera atât de multă vânzoleală, chiar cu implicații naționale. (asta lăsând la o parte concursul european de *Sudden Strike*, de exemplu).

Concluzia? Indiferent de titlul sau genul jocului care, într-un moment sau altul domină piața și mințile, fructele maniei tind să crească și să prospere. Să sperăm că nu vor plezni...

Mike

Cuprins noiembrie 2001

Ştiri 6
Ca întotdeauna, cele mai proaspete

Preview
Imperium Galactica III 12
Reîncepe cursa pentru Cosmos

Championship Manager 2001/2002 13
Primele etape ale campionatului de fotbal

Empire Earth 14
Din nou un Beta Test la LEVEL

Age of Wonders II: The Wizards' Throne 18
Lupta pentru stăpânirea Valley of Wonders continuă

World of Warcraft 20
Blizzard şi noul său proiect

Global Operations 22
Un „challenger" pentru Counter-Strike

Review
Technomage 26
Cu sabia sau cu Fireball-ul?

Myst III: Exile 28
O lume 3D perfectă

Paris-Dakar Rally 30
6000 de kilometri virtuali

Shogun Total War Warlord Edition 32
Mega enciclopedia pe teme istorice japoneze

Mystery of the Druids 38
Mari pişicheri mai erau druizii ăştia...

Primal Prey 40
Vorba americanului: Size does matter!

Review Special
Seria Caesar 44
Din străvechea Romă la prăfuitul Caesar

Walkthrough
Myst III: Exile 48
Prima parte a unui joc de excepţie

Game Universe
Mike's Game Universe 52
Jocurile mirosite, pipăite şi gustate de Mike

Multimedia 56
Michelangelo
Secrets of the Mind



Cuprinsul numărului din luna octombrie 2001

Console 58

Disney's Atlantis: The Lost Empire
După film vine și jocul

MODs 60

Front Line Force
Tactici militare de rețea

Lifestyle 63

Cats & Dogs
Dancer in the Dark
ECTS Files 64
Gaming Europa

Hardware 68

Thrustmaster Top Gun Fox 2 PRO
Firestorm Dual Power Gamepad
A4Tech 4 Mouse
A4Tech Wireless 3D Mouse
Titan TTC-D5T

Mother of Motherboards! Test!

Chatroom 76

Probleme „hot" rezolvate ad-hoc



Cuprins CD noiembrie 2001

Demos

Magic & Mayhem 2: Art of Magic
Codename Outbreak
Exploman
Championship Manager 01/02
Max Payne
Stronghold
The Nations
Pontifex
StarWars: Galactic Battlegrounds
Steel Beasts
Serious Sam 2
Iron Storm
Natural Resistance

Movie

Lord of the Rings

Screenshots

City of Heroes
Heli Heroes
Unreal 2
War Commander

Shareware

ACDSee 4.0
Clone CD 3.0.9.1
Gnutella
WinRAR 2.90B4

Drivers

DirectX 8.0
Detonators 21.81

Updates

Arcanum v1070
DragonRiders v4
StarTopia v1.0.1

DLH



Hitman 2 : Silent Assassin - Eidos

Eidos a anunțat oficial *Hitman 2: Silent Assassin*, o continuare a jocului de acțiune de anul trecut în care te încarnai în pielea unui ucigaș al Agenției. De data aceasta vom porni de la o mănăstire siciliană. Cum însă viața de rugăciuni și plimbările printre straturile de trandafiri nu vor crea niciodată un joc de succes, existența pașnică a eroului nostru nu va dura foarte mult. Luptele vor izbucni din nou, iar confruntarea dintre agenții diferitelor instituții va fi tot mai crudă. Armele se vor extinde de la sniper și explozive până la cuțite și săgeți otrăvite, dar va exista și o selecție de echipament non-letal (gloanțe oarbe sau cloroform pentru a nu distruge nici un fir de păr din constituția paznicilor). Producătorii spun că jucătorul va avea de ales între a ucide în stânga și dreapta până la sfârșitul misiunilor și a avea o comportare mult mai blândă în care să nu ucidă decât ținta finală. Jocul va apărea în primăvara anului viitor.



Compaq va lucra pentru agențiile federale din SUA

Sistemele Compaq AlphaServer vor reprezenta platforma de calcul pe care **GTSI** o va livra tuturor agențiilor federale ale SUA, în cadrul contractului Maxi-Minis and Databases (MMAD-G), în valoare de 857 milioane USD semnat între această corporație și guvernul SUA pentru o perioadă de 5 ani. **GTSI** (www.gtsi.com) este unul dintre cei mai importanți comercianți de soluții B2G (business to government) pentru administrațiile publice federale, locale și centrale ale SUA, în toată lumea. În cadrul MMAD-G, **GTSI** va furniza sisteme de întreprindere de mare performanță AlphaServer GS ce vor rula Tru64 UNIX și sisteme departamentale AlphaStation DS. Clienții vor utiliza aceste sisteme împreună cu subsisteme pe fibră optică Compaq StorageWorks și vor beneficia de asistența specialiștilor diviziei Compaq Global Services. Astfel organizațiile vor beneficia de soluții de eBusiness complete, capabile să le sporească productivitatea, cifra de afaceri și profitul, îmbunătățindu-și astfel relațiile cu clienții.



Shadow of Zorro - Cryo

Cryo a anunțat un nou joc, un action-adventure care exploatează un nume arhicunoscut: *Zorro* (folosit cu succes în romane, reviste de animație, seriale de televiziune și filme pe parcursul a 80 de ani). *Shadow of Zorro* ne va purta în Los Angeles-ul anului 1822. Spadasinul mascat va investiga un nou șef de poliție care este bănuit a fi un trădător spaniol acuzat de colaborare cu Franța în contextul războiului cu Napoleon. Se dorește ca jocul să rămână credincios serialului TV, cu o acțiune care să se împartă între misiuni de salvare, spionare, lupte cu săbiile și împușcături în situații de excepție. Jocul ar trebui să fie disponibil pentru PC din 23 noiembrie și pentru PS2 din 7 decembrie. **Cryo** deține pe timp de 5 ani licența pentru a folosi numele lui *Zorro*, așa că ne putem aștepta la noi apariții în acest gen pentru viitorul apropiat.



flash flash flash

Conferință în Australia

Conferința Producătorilor de Jocuri va avea loc anul acesta în Australia, în perioada 9-11 noiembrie 2001. Ca orice manifestare de acest gen, magnații din domeniu vor prezenta atât soluții și detalii tehnice, cât și alte informații (despre jocurile care se vor lansa, sfaturi sau detalii în privința engine-urilor, a designului grafic etc.). Printre cei prezenți se vor număra: domnul Bruce Shelley de la **Ensemble Studios** (vinovați de *Age of Empires* și *Age of Empires II*), care ne va dezvălui câte ceva despre viitorul lor joc, *Age of Mythology*, și domnul Bruno Bonnell, președinte și CEO (Chief Executive Officer) al **Infogrames Entertainment SA**, care va trata tema „Industria jocurilor și direcția în care se îndreaptă".

AMD reduce numărul de angajați

Conducerea **Advanced Micro Devices** a decis că ar fi mai bine pentru companie dacă ar disponibiliza 15% dintre angajați (cca. 2300). Acest lucru se va realiza prin închiderea fabricilor de cipuri din Austin și Texas. Astfel, compania va salva aproximativ 125 de milioane de dolari anual. Acest lucru este cauzat de scăderea drastică a acțiunilor AMD pe piața bursieră.

Războiul fără nume

Desigur, este vorba despre deja anunțatul joc *NO NAME WAR (NNW)*, pentru care există deja un demo. Conform celor de la **AMC Creation**, acesta va fi lansat oficial abia în primul trimestru al anului 2002. Jocul fiind aproape de finalizare, reprezentantul al companiei, și anume **Octagon Entertainment**, se ocupă în prezent de demersurile necesare semnării unui contract de publicare și distribuire globală, evident, pentru *NNW*. Pentru cei care nu sunt în temă, jocul în cauză va conține atât elemente de RTS, cât și de RPG. Conform spuselor producătorilor, jucă-

Soldier of Fortune II - Activision (imagini noi)

Activision a lansat un nou set de screenshot-uri din viitorul lor FPS, *Soldier of Fortune II: Double Helix*. Acestea includ scene dintr-un oraș asiatic și dintr-un depou feroviar pe timp de iarnă. *Soldier of Fortune II* este în lucru în același studio Raven Software în care a fost creat originalul. În el veți juca rolul lui John Mullins, personajul principal din *Soldier of Fortune*. De pe această poziție veți fi desemnați să rezolvați o serie de misiuni, de la eliberare de ostatici până la „search 'n destroy". Jocul aduce o serie de îmbunătățiri originalului, care includ un mod realist de răspuns la efectele armelor, precum și un nou tip de teren care va permite jucătorului să conducă și să lupte din diferite vehicule. De asemenea, producătorii ne mai anunță implementarea unui engine *Quake III* îmbunătățit și adaptat acestui nou joc. Data de lansare anunțată de Activision se situează undeva pe la începutul anului următor. Mai multe informații se găsesc pe site-ul oficial, www.activision.com.





Warlords: Battlecry II - Ubi Soft Entertainment

Ubi Soft Entertainment și Strategic Studies Group au anunțat continuarea la *Warlords: Battlecry*. Conceput ca un hibrid între real-time strategy și role-playing, *Battlecry II* se va axa pe un erou pe care jucătorii îl vor dezvolta după caracteristicile proprii de-a lungul numeroaselor bătălii, online sau în modul single player. Va exista o nouă structură a campaniilor, cel puțin 60 de unități militare și zeci de clădiri noi, 12 rase și 20 de clase de personaje. Terenul va avea detalii complete, grafica dorindu-se a fi aproape perfectă. Vor exista vrăji spectaculoase, iar AI-ul va include personalități unice.

Va fi posibil download-ul unor update-uri pentru personalitatea inamicilor. După ce și-a creat propriul erou, jucătorul se va putea alătura diferitelor clanuri online la www.ubisoft.com, testând astfel puterea și rezistența cu care și-a înzestrat personajul în luptele ce se vor încinge aici.

Aflat acum în stadiul beta, jocul va fi lansat în primăvara lui 2002.





Hercules - noua familie de plăci grafice

Compania Hercules, cunoscută în mod deosebit datorită plăcilor grafice pe care aceasta le produce, lansează noul pachet de acceleratoare 3D Prophet. Acestea vor beneficia de tehnologiile NVIDIA, GeForce2 și GeForce 3 Titanium. Noile 3D Prophet Titanium vor fi găsite sub denumirile 3D Prophet III Titanium 500, 3D Prophet III Titanium 200 and 3D Prophet II Titanium. Acestea oferă grafícii 3D o calitate absolut incredibilă. GPU-ul (Graphics Processing Unit) acestor modele va avea o putere net superioară în ceea ce privește performanțele turbo-boosted 3D în jocurile actuale ce necesită un buffer de texturi foarte mare. Fiecare placă va avea incorporate caracteristici multimedia pentru a afișa o imagine de înaltă calitate de tip TV/Video Output în standardele NTSC sau PAL TV. În „nebunia" lor pentru a crea imagini 3D cât mai realiste, creatorii de jocuri încearcă să împingă calitatea 3D dincolo de limite. De partea cealaltă, end-userii au părerile lor în această privință. Ei se așteaptă la valori ale refresh-ului în jocuri din ce în ce mai mari, precum și suport pentru monitoare flat și TV. Odată cu lansarea seriei 3D Prophet Titanium, strategia Hercules se orientează cu predilecție spre satisfacrerea clienților prin produse de cea mai bună calitate.

flash flash

torii vor trebui să se adapteze unui climat în veșnică schimbare, terenul fiind foarte elaborat și existând, de asemenea, eternul ciclu zi/noapte.

Windows XP Media & Games Pack

Sperând ca acest nou sistem de operare să aducă mai multă fericire pe chipurile utilizatorilor, Microsoft va lansa pe piață un add-on package ce conține secvențe multimedia și jocuri. Acest „pachețel" a fost numit *Plus! for Windows XP* și va avea un preț de aproximativ 40 USD. Pachetul va conține noi facilități pentru *MS Media Player*, cum ar fi video broadcast de pe Internet și conversia fișierelor din format MP3 în format WMA. Alte lucruri noi incluse în acest software ar mai fi prezența a trei jocuri, la care se mai adaugă foarte multe screen-savere și themes pentru desktop.

Morrowind amânat

Prevăzut să apară în noiembrie 2001, *Elder Scrolls: Morrowind* se alătură unei liste destul de lungi de jocuri care au fost amânate, din diferite motive, pentru anul următor. Printre ele se numără, precum știți, o serie de titluri deosebit de așteptate ca *Medal of Honor*, *Warcraft 3*, *Dungeon Siege* și *Neverwinter Nights*. Motivele acestei amânări nu sunt foarte clare, dar e posibil să fie vorba de influența asupra economiei mondiale pe care au avut-o evenimentele din SUA. Noua dată anunțată de Bethesda se situează pe undeva prin luna martie a anului 2002.

Vândut înainte de lansare

Championship Manager: Season 01/02 este pe cale de a deveni cel mai rapid vândut joc pentru PC. Chiar dacă jocul nu a fost oferit deocamdată pieței, numărul comenzilor este

Spells of Gold - Jonquil Software (imagini noi)

Spells of Gold este un role-playing game cu elemente de trade simulation. Este vorba despre o lume fantastică populată de elves, dwarves, morți-vii și alte creaturi ciudate. În joc vor exista mai multe lumi separate, fiecare cu propriul sistem politic și economic. Eroul va putea călători dintr-o lume în alta prin intermediul unor porți spațiale numite Portaluri. Principala lui activitate va fi comerțul: cumpărarea de bunuri într-o lume și vinderea sau schimbarea lor în alta. Pentru aceasta el va dispune de





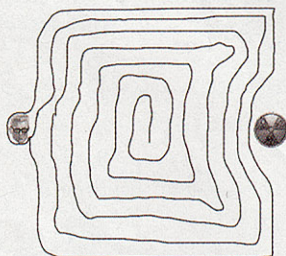
Magic Sack of Monroke, cu ajutorul căreia va putea căra o cantitate impresionantă de bunuri. Pe drumurile sale eroul va avea de-a face cu bandiți și hoți, asasini și mercenari, colectori de taxe și, nu se putea altfel, o competiție acerbă. Pe măsură ce va căpăta un oarecare statut, jucătorul se va putea alătura unui Guild, uniuni puternice care permit membrilor să se autoperfecționeze. Jocul va fi lansat în decembrie 2001.

Cum să devii Duke Nukem

Cu toate că *Duke Nukem* este cunoscut ca un om de acțiune, de un curaj și o putere de autocontrol ieșită din comun, totuși, pentru a putea fi într-adevăr eficient are nevoie de un

what do these people all have in common?





pic mai mult. De aceea cineva s-a gândit și a afișat pe site-ul www.planetduke.com un test de inteligență în stilul original „american hero”. Cum spun ei, nu este nimic mai frumos decât o după-amiază relaxantă în care cu un pix și o carte cu teste de perspicacitate să-ți lași creierii să lucreze. De data asta însă, vi se oferă șansa să vă comparați abilitățile mentale cu cele ale lui Duke. Exemplele de mai jos sunt, sper eu, reprezentative pentru ceea ce reprezintă „a deveni Nukem”. Vă urez succes și poate îmi spuneți și mie cum se rezolvă problema labirintului.

Black Moon Chronicles: Winds of War - Vircom

Fanii RPG -urilor online pot juca acum versiunea beta a unui joc online produs de Vircom. Este vorba despre *Black Moon Chronicles: Winds of War*, un role-playing game cu o grafică în stilul desenelor animate (un aspect care probabil va respinge o mulțime de fani ai genului). Vircom a introdus un tutorial complet pentru cei care doresc să fie inițiați în tainele acestui joc. Menținând elementele standard ale unui RPG, cum ar fi cele 12 clase ale personajelor, *Black Moon Chronicles* conține o interfață prietenoasă, accesibilă și unui jucător neexperimentat în acest gen, precum și o poveste care se întinde pe 50 de niveluri. Acțiunea se petrece în ținutul Lhynn. Un masacru a distrus cea mai mare parte a satelor de aici. O mână de aleși au scăpat de moarte. Jucătorul va face parte din aceștia, el fiind salvat și crescut de una din cele 4 facțiuni: Empire, Order of Light, Knights of Justice sau Priesthood of the Black Moon, o parte ce promovează corupția și haosul. Dacă sunteți interesați, puteți obține jocul de vreo 360 de MB de la http://www.blackmoon-online.com/Free/index.asp.



flash

deja foarte mare. Acestea au început să curgă imediat după ce producătorii au lansat demo-ul jocului. De menționat faptul că SoftwareFirst, cu sediul în Anglia, unul dintre liderii pieței europene de jocuri, console, accesorii și DVD, e-commerce, a sărbătorit cel de-al patrulea an de existență cu lansarea *Championship Manager: Season 01/02*.

Campionat Sudden Strike

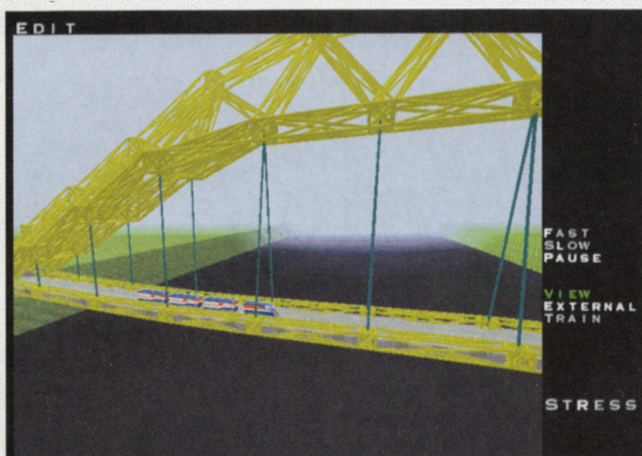
În perioada 6-7 octombrie a avut loc Campionatul englez de *Sudden Strike*, organizat de CDV Software. Acest campionat este unul dintre cele mai mari, cu peste 840 de participanți ce au început „preselecția” încă din august. Dintre aceștia au rămas doar 24, care s-au luptat pe o hartă special concepută de CDV pentru acest scop. Cei trei finaliști vor avea onoarea să participe la Campionatul European de *Sudden Strike* care se va ține în noiembrie la Paris.

Simutronics a lansat eScape

Simutronics, firmă cu sediul în Virginia, SUA, a anunțat lansarea unui nou engine pentru multiplayer. Acesta permite celor ce joacă să interacționeze prin intermediul Microsoft Internet Explorer. De precizat ar fi faptul că acesta suportă toate MMORPG-urile lansate de Simutronics, incluzând, bineînțeles, *GemStone III* și *Dragon Realms*. În paralel cu această lansare, a fost oferit publicului și un site refăcut care conține informații despre toate creațiile sale. Spre deosebire de celelalte jocuri online, cele produse de Simutronics se concentrează foarte mult asupra interacțiunilor de ordin social dintre jucători. Mai multe informații se pot găsi la http://play.net.

Intel lansează o nouă serie de procesoare

Intel a anunțat lansarea unei noi linii de procesoare Pentium III-M de mic voltaj. Seria



Pontifex — Chronic Logic

Probabil vă amintiți de un joc freeware tare simpatic cu numele de *Bridge Builder*, prezentat în numărul din iulie al revistei. Atunci ați aflat și ce poate face un joc aparent banal dintr-un om și, mai în amănunt, din colectivul redacției LEVEL. Scopul jocului era să construiești un pod care să reziste trecerii unui tren. Doar atât. Puțini știu că numele jocului a fost oarecum ilegal, deoarece aparținea deja altuia. Chronic Logic a anunțat lansarea unei continuări oficiale a *Bridge Builder*, care beneficiază de o mulțime de elemente noi. Numele lui este *Pontifex* și beneficiază de un engine grafic și fizic 3D numit „Imortal Engine", apoi oferă posibilități mai ample de joc grupate de la simplu la complex, materiale noi de construcție și altele. Dacă simțiți nevoia unei schimbări și dețineți un procesor la 300 MHz, 32 MB RAM și un accelerator grafic, aveți alternativa acestui joc. Pentru informații mai multe și dacă doriți eventual un demo, vizitați http://www.chroniclogic.com.

City of Heroes — Cryptic Studios



Tot mai multe MMORPG-uri se lansează pe piață în ultima vreme, deoarece este foarte probabil ca acest gen să devină viitorul în domeniul industriei jocurilor. Pentru a se conforma acestei tendințe generale, Cryptic Studios a anunțat lansarea în cursul verii viitoare a unui nou titlu: *City of Heroes*. Nota de originalitate a acestui joc este dată de faptul că este primul care va avea ca temă supereroii de tipul celor din benzile desenate. Jocul vă va oferi posibilitatea de a vă crea proprii eroi cu sute de tipuri de puteri, abilități, calități și obiecte, mergând chiar până la a crea costumele pe care le doriți. Eroii se vor putea alia pentru a lupta împotriva răului reprezentat de monștri, extratereștri, criminali, nebuni și alte creaturi care mai de care mai fioroase și vor avea ocazia rezolvării unor serii de misiuni personalizate prin care se vor executa raiduri asupra unor organizații cu activități neortodoxe. Toate aceste acțiuni se vor desfășura într-o lume reprezentată de un oraș numit Paragon City, o adevărată metropolă online cu posibilități nelimitate de acțiune. Astfel, fiecare va avea posibilitatea de a ieși în evidență în funcție de cât va face pentru orașul respectiv. Informații suplimentare la http://CityofHeroes.com.

e-PC Pentium 4 de la HP

Hewlett-Packard a anunțat faptul că la începutul anului viitor va lansa pe piață un nou PC din seria e-PC. Acesta va fi cel mai mic (ca dimensiuni) PC cu procesor Pentium 4. Noul produs este destinat utilizării în mediul Office, datorită faptului că are o configurație care nu poate fi modificată. Nu se poate adăuga memorie adițională și nu se poate schimba procesorul. Singura componentă care poate fi schimbată este harddisk-ul și aceasta din cauza dimensiunilor reduse ale sistemului. Dimensiunea noului e-PC a generat însă și alte probleme, legate de disiparea căldurii intense. Datorită faptului că toate componentele sunt foarte înghesuite în locuri cu dimensiuni reduse, nu există suficient spațiu pentru mecanismele de răcire. Oficialii HP afirmă că, deși noul e-PC va avea dimensiunile unui dicționar mai mare, specialiștii firmei au venit cu noi soluții, astfel încât sistemul va fi neobișnuit de silențios. În ciuda performantelor anunțate, HP insistă că noul produs este destinat mediului office.



De_India — Toni Hiltunen

Fiind probabil unul dintre cele mai jucate jocuri online, *Counter Strike* beneficiază permanent de atenția producătorilor, a creatorilor de hărți și a site-urilor de știri. Astfel, pe site-ul *http://www.planethalflife.com* a apărut știrea lansării unei noi hărți de *Counter Strike* numită De_India. Harta a fost creată de către Toni Hiltunen și conține o serie de elemente care atrag atenția. Astfel se diferențiază, după spusele producătorului, printr-un gameplay excelent și bine echilibrat, un design interesant și realist cu posibilități pentru toate tipurile de jucători (snipers, rushers etc.), texturi noi, sunete ambientale folosite extrem de mult, mici detalii pentru farmec, de genul lucrurilor care se sparg etc. Din păcate, nu am avut posibilitatea să experimentăm această hartă și să vă oferim o părere proprie. Oricum, la data apariției acestei știri e foarte posibil ca ea să reprezinte deja o prezență obișnuită pe serverele *CS* și de aceea așteptăm o părere de la voi.



Schizm: Mysterious Journey — Dream Catcher Interactive

Numărul de octombrie al revistei conține un preview al unui joc care pare a se încadra în linia adventure, cu grafică prerenderizată gen *Myst III*. Jocul, după cum bine vă amintiți, se numește *Schizm* și este în fine gold, după declarațiile celor de la Dreamcatcher Interactive. Versiunea nord-americană, la data apariției acestei știri, a fost probabil lansată. Despre versiunea pentru Europa nu se spune deocamdată nimic, dar e foarte posibil să o urmeze foarte rapid pe cea americană. Pentru cei care nu cunosc tema jocului, acțiunea se petrece în anul 2083, pe o planetă numită Argillus, unde o expediție pământeană găsește o serie de construcții și mașini ciudate încă operaționale, uși descuiate, prânzuri neterminate, totul exceptând oamenii. Expediția este trimisă să investigheze activitatea cercetătorilor rămași să studieze planeta. Din această expediție faci parte și tu. Ajuns acolo se întâmplă lucruri ciudate care duc la aterizare forțată și în continuare vei fi nevoit să explorezi acea lume străină, intrigantă și plină de mister.



flash flash flash

include două procesoare de 733, respectiv 750 MHz și un procesor „ultralow-voltage" de 700MHz. Acestea sunt realizate cu ajutorul noului proces de fabricație în 0,13 microni, care a fost introdus la sfârșitul lunii iulie. Intel a anunțat și un nou procesor Pentium III-M de 1,2 GHz, care rulează la 800 MHz când este alimentat de baterii.

Asheron's Call Dark Majesty e gold

Microsoft a anunțat că *Asheron's Call Dark Majesty*, expansion-ul pentru massively multiplayer on-line role-playing game-ul *Asheron's Call*, este gold și a și fost lansat deja în magazine. Jocul va fi disponibil pentru 20 USD și va include o lună de joc gratis. Pe lângă jocul anterior, expansion-ul va permite jucătorului să-și construiască case și să depoziteze aici toate bunurile pe care le deține și nu dorește să le vândă la momentul respectiv.

Sunt introduse noi modele și noi texturi care vor cere un accelerator grafic 3D mai serios.

Storyline-ul se dezvoltă și el, făcându-și apariția insula Marae Lassel, cu noi quest-uri, comori și subterane. Insula va fi accesibilă jucătorilor de oricare nivel, cu condiția de a cumpăra *Dark Majesty*.

Front Line Force

Front Line Force este un popular MOD de *Half-Life* pe care vi-l prezentăm și noi în paginile acestei reviste (vezi secțiunea MODs). În versiunea următoare se va face integrarea cu patch-ul 1.1.0.8 de *Half-Life*. Aceasta înseamnă că vor fi introduse HLTV și comunicarea prin voce. A fost creat și un concept numit „critical messages", ceea ce înseamnă că jucătorii cu o rată de transfer mai mică vor primi prin radio doar informațiile strict necesare, ușurând puțin din sarcina modemului. În prezent se lucrează la un nou MOD, cu un gameplay mult mai realist, care se va numi *Front Line Tactics*.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ *DA,* doresc un ABONAMENT la revista **LEVEL**, pe:

☐ **6 luni, la prețul de 250.000 lei**
☐ **12 luni, la prețul de 420.000 lei**

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

☐ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** 11/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

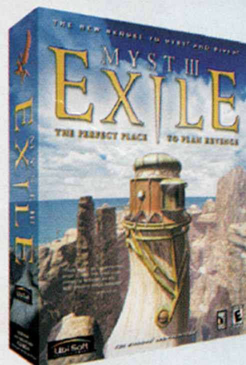
☐ *DA,* **doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Drivere NOU	60.000 lei/buc.		
CHIP nr. 3-6/2001	25.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 1-6/2001	25.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de .... cu ☐ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 11/01



Tombola LEVEL și Ubi Soft



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un joc adventure: Myst III Exile.

1 Care este numele personajului malefic din Myst III Exile?

a) Atrus b) Saavedro c) Voltaic

Răspunsul se găsește în articoulul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

11/2001

Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**


Pastel astral: „Navă cu felinar"


Alo! Stinge farurile, că mă orbeşti!

Imperium Galactica III: Genesis

După ruşi şi americani, este rândul ungurilor să cucerească spaţiul cosmic.

Printre nenumăratele proiecte noi prezente la ECTS 2001 s-a numărat şi producţia maghiarilor de la **PhilosLabs**, *Imperium Galactica III*. Ajunşi deja la al treilea joc al seriei (vă mai aduceţi aminte de primele două versiuni destul de apreciate la vremea lor) aceştia şi-au propus să se îndrepte într-o direcţie nouă. Multe vor fi surprizele cu care ne va asalta jocul, unele dintre ele plăcute, unele cu riscul de a nu fi agreate deloc.

Undeva departe

În viitor, mai exact prin 2100 AD, Pământul şi-a pierdut independenţa aflându-se la cheremul unei entităţi extraterestre despre care nu se ştiu prea multe. Din fericire pentru omenire, un grup de exploratori spaţiali şi foşti mercenari ai unor mega-corporaţii pământene se aflau prin zări îndepărtate când au avut loc evenimentele nefaste de pe planeta mamă. Aceştia se vor uni sub comanda jucătorului în încercarea de opune rezistenţă cuceririi şi, de ce nu, să încerce recuperarea planetei. Aflaţi departe în Univers, dincolo mult de graniţele galaxiei noastre, trupa de şoc terestră va avea de înfruntat nenumărate pericole până să ajungă, din nou, acasă.

Tot undeva în viitor, mai precis în primăvara anului 2002, *Imperium Galactica* va fi lansat pe piaţă. Spuneam mai devreme că jocul îşi va schimba mult tendinţele. Şi nu mă refer aici la elemente tehnice, precum super grafică 3D şi super efecte care să ne orbească. Pur şi simplu jocul s-a transformat dintr-un RTS spaţial complex într-un RTT spaţial (vom vedea cât de complex).

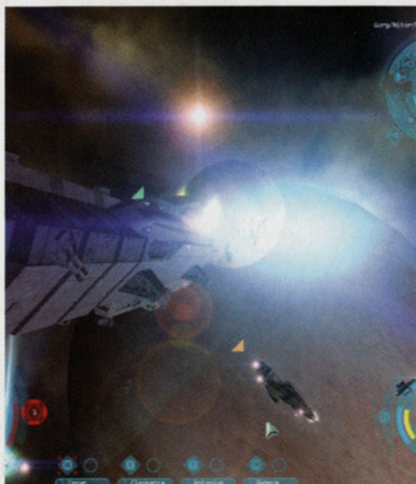
Au fost eliminate elementele considerate neesenţiale pentru parcurgerea jocului, printre acestea aflându-se şi dezvoltarea coloniilor şi luptele de sol. În continuare vom putea decide ce planete vor fi colonizate, însă acestea se vor dezvolta independent de voinţa noastră, ceea ce va putea dăuna, mai ales dacă AI-ul ce le va controla dezvoltarea demografică şi economică nu este bine pus la punct.

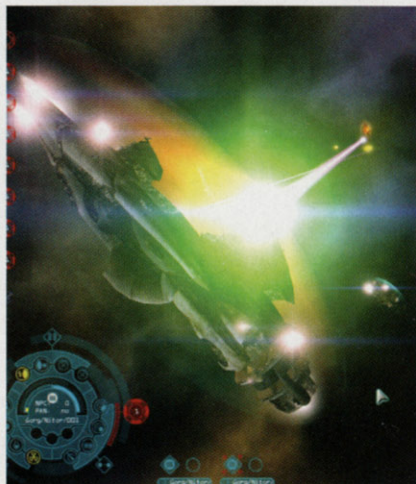
Dar...

Eliminarea acestor elemente a permis echipei să se concentreze asupra altor aspecte ale jocului, în speţă conflictele spaţiale în care vor fi implicate flotele. Grafica a fost mereu de excepţie în *Imperium Galactica* şi nici acum nu îşi pătează renumele, după cum puteţi singuri să vă daţi seama din pozele ce însoţesc acest articol. În plus, vom avea parte de o tacticizare excesivă a luptelor, ceea ce apropie jocul mai degrabă de *Homeworld* decât de predecesorii săi. Printre altele vom descoperi şi elemente de tactică speciale cum ar fi un „fort formation", în care un scut energetic imens va proteja o floră întreagă, sau un „siege formation", prin care toate navele din flotă îşi vor concentra armele într-un singur beam devastator.

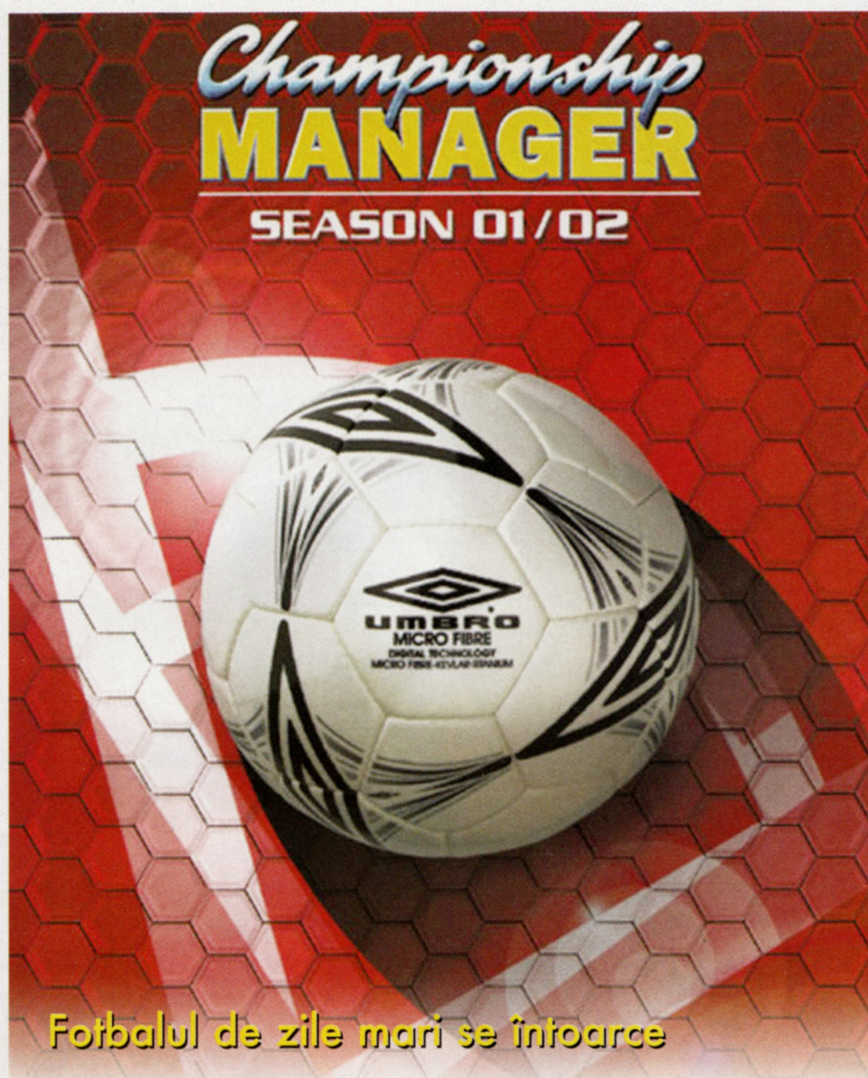
Având în vedere că nimeni din echipa de producţie nu a participat în vreun fel la producerea versiunilor anterioare ale *Imperium Galactica* suntem şi noi, alături de voi, extrem de curioşi să vedem ce ne va oferi *Imperium Galactica III: Genesis*.

Claude


Stânga! Trage stânga sau murim...


Dansul culorilor în coregrafie extraterestră

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Imperium Galactica III: Genesis
Gen:	RTT
Producător:	Philolabs
Distribuitor:	CDV Software
Procesor:	PIII 500 MHz
Memorie:	RAM 64 MB
Accelerare 3D:	minim 16 MB
Data apariţiei:	primăvara 2002



Da, așa este... tocmai am primit și eu versiunea demo a noului sezon de *Championship Manager*. Cu toate că jocul va apărea luna viitoare, pe 12 octombrie mai exact, iar aceste rânduri le veți citi abia la începutul lunii noiembrie, nu m-am putut abține să nu scriu articolul de față. Ținând cont că în numărul următor vă vom prezenta un review pe larg al simulatorului managerial, puteți să considerați acest articol ca o avanpremieră a ceea ce va urma.

Geniu rotund

Ca de obicei, versiunea demo ne permite să jucăm doar primele șase luni ale sezonului cu posibilitatea de a-l continua, odată instalată versiunea completă a jocului. Diferența față de anii trecuți constă în faptul că Sports Interactive a pus la dispoziția fanilor seriei mai multe quickstart-uri decât în demo-urile jocurilor anterioare.

Campionatele Italiei, Olandei, Spaniei, Franței, Braziliei și multe altele pot fi încercate în demo alături de cel obișnuit, al Angliei.

În cele șase luni de fotbal de care m-am bucurat, am avut ocazia să observ câteva schimbări în cadrul jocului mai mult sau mai puțin reușite. Dar nu vreau încă să dau cu toporul, aștept versiunea finală ce-mi va poposi pe birou foarte curând. Cel mai mult am apreciat



Scouții la datorie

opțiunea de a trimite un scout să spioneze adversarul viitor. Cu o zi înainte de meci acesta îți va prezenta un raport în care vei afla cât de redutabilă este echipa adversă, evidențiindu-se, dacă e cazul, punctele slabe sau forte ale echipei, precum și jucătorul cel mai periculos. Astfel poți pregăti tactica pentru meci, oarecum, mai ușor.

Cele mai multe controverse le-a născut așa-numitul Fog of War. Ca urmare a acestei inovații nu mai cunoști toate caracteristicile unui jucător, ci doar pe cele mai evidente. De asemeni Fog of War ține cont și de tangențele pe care le-ai avut cu acel jucător. Astfel un jucător dintr-un campionat îndepărtat îți va fi total necunoscut, în timp ce unuia din aceeași ligă cu tine îți poți vedea toate caracteristicile, considerându-se că l-ai văzut deseori la lucru. În consecință, începând cu această ediție a *Championship Manager*, scouții se vor bucura de aprecierea pe care o merită. În timp ce unii apreciază acest nou element de gameplay, alții sunt total împotrivă. În oricare din aceste categorii vă veți încadra veți fi mulțumiți, deoarece producătorii ne-au asigurat că în versiunea full va exista o opțiune prin care Fog of War poate fi activat sau dezactivat.

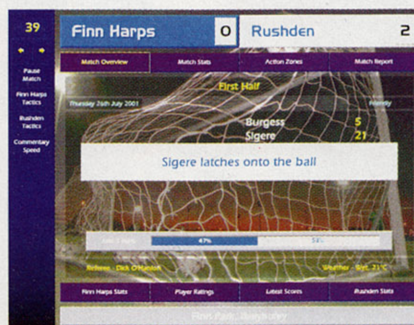
... sau poate că nu

Știu, sunt multe încă de spus despre *Championship Manager Season 2001/2002*, dar nu vreau să divulg totul de acum. Mult mai multe amănunte vă voi oferi în viitor, după ce mă voi asigura că l-am testat la sânge, spre disperarea colegilor mei. De ce sunt disperați? Nu cred că doriți să aflați... și nici eu.

Claude



Efectele nefaste ale Fog of War



Rushden o duce bine în continuare

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Championship Manager 2001/2002
Gen:	Manager
Producător:	Sports Interactive
Distribuitor:	Eidos Interactive
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 2 MB
Multiplayer:	DA
Data apariției:	12 octombrie 2002



Heil strategy! Heil 3D! Heil emperor!

Nu, nu e *Emperor: Battle for Dune*, e *Empire Earth*, strategie produsă de echipa de la **Stainless Steel Studios**, din care face parte și unul din cei care ne-au delectat în ultimii trei ani cu seria *Age of Empires*. Diferența? Simplu: dacă nu ați jucat Age of Empires 3D, acum e cazul să vă pregătiți pentru o experiență pe care sunt convins că o așteptați cu sufletul la frunte, dar nu mai sunt atât de convins că o și doriți, mai ales după ce am jucat un beta al lui *Empire Earth*. Pentru început, filmul de introducere este promițător, dar și amenințător în același timp. Nu spun că este urât să începi în preistorie și să ajungi în epoca nanotehnologică, dar nici prea atrăgător, dat fiind că ajungi de multe ori să dai lupte cum numai în *Civilization* mai vedeai: mitraliere și cuirasieri, submarine și galere, cavalerie și bombardiere atomice etc. Dar să nu vă sperii din-tru-nceput și să vă povestesc un pic cum stau lucrurile pe pământ, în imperiu.



Jocul ispitelor

Când auzi de un nou *Age of Empires*, urechile ți se ciulesc, degetele caută înfrigurate mouse-ul și harddisk-ul se golește cu repeziciune de inutilitățile de jocuri care l-au ocupat până nu demult, de plictiseală, din lipsă de altceva. Totuși, nu săriți... Mai e timp.

Și eu m-am entuziasmat în fața perspectivei unui nou (și mai bun) RTS 3D. Totuși, avem de-a face cu lead designer-ul de *AoE*, așa că speranța profesionalismului transpus în joc era bine fundamentată. Meniuri delicate, intro foarte bine realizat (chiar și trăsăturile schwarzenegger-iene apar la un moment dat și sunt ușor detectabile de ochiul versat în Terminatoare, Predatoare și Total Recall-uri), muzici războinice în fundal, sunete de bataie și săbii trecând prin părțile moi ale adversarilor... toate sunt realizate demn de un urmaș al multlăudatei serii *AoE*. Totuși, în clipa în care jocul pornește, o vagă senzație de neliniște te cuprinde când vezi pentru prima dată treide-ul. Nu spun că e urât sau respingător, ci doar că îi lipsește parcă ceva. Tehnic vorbind, este destul de bine realizat, dar lasă mult de dorit ca aspect. În fine, fanii *AoE* vor fi cu siguranță încântați, dar cei care au jucat chiar și *Earth 2150* imposibil să nu adopte o poziție critică.

Lăsând grafica la o parte, rămâne gameplay-ul. Desigur, ceea ce am avut la dispoziție a fost o sărmană versiune BETA, dar ceea ce am jucat, am jucat cu atenție și nu mi s-a părut chiar o revelație a genului RTS.

Pentru început, nu am avut la dispoziție începutul, adică nu erau accesibile civilizațiile primitivă și medievală, cum nici cea contemporană și nanotehnologică nu erau încă implementate (pe motiv că beta-ul trebuie să aibă o dimensiune potrivită pentru download). Bun. Rămâneau însă de văzut epocile imperială, victoriană și atomică (adică perioada cuprinsă între 1600 și 1918). Așa se face că am început cu un town centre sub formă de dom în arhitectură elizabetană și cu o mână de țărani la comandă. De aici încolo, nimic nou sub soare: aceleași clădiri și aceleași unități, aceleași modalități de construcție, selecție și organizare, același sistem de upgrade etc. Practic și în concluzie, *Empire Earth* este *Age of Empires* „with a difference" – e 3D și te plimbă din antichitate până în viitor. De fapt, cred că de aici



„Somnul rațiunii naște monștri." Exact...



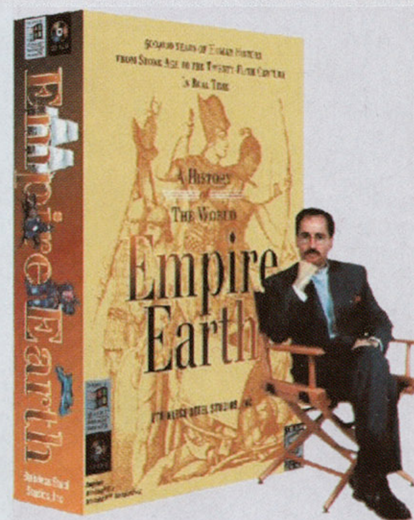
Age of Empires, arhitectură victoriană, câmpuri cu ferme, case cu dovleci și un far antic

se degajă izul puternic de problemă: o atât de fascinantă idee trebuie realizată foarte bine, pentru că este foarte pretențioasă. Posibilitatea de a crea unități atât de diverse (ranged, melee, artillery, cavalery, infantry etc.) implică posibilități tactice extrem de complexe, dar (și aici ne lovim de fenomenul tipic *AoE*) în *Empire Earth* se instalează, fără probleme, haosul. Controlul asupra unităților este cel puțin defectuos. Dacă și când se pune problema unei lupte mai serioase, ideea de a putea ordona și mișca trupele în mod eficient se pierde undeva în străfundul fântânii cu dorințe nerealizate. Și, uiteașa, lupta devine măcel, strategia - noroc și tactica - nimereală.

Atractio oppositorum

Nu știu cum se face, dar în *Empire Earth* am văzut că se întâmplă foarte des ca, așa cum vă spuneam la început, tancurile să lupte împotriva cavaleriei (ceea ce nu este chiar un fenomen nefiresc, dacă stăm să ne gândim bine și să ne aducem aminte de Polonia anului '39), dar avioane împotriva cuirasierilor mai rar vezi (poate doar în parodii), așa cum nici cu gândul nu gândești că poate regina Elizabeta să se întâlnească cu Napoleon sau Oliver Cromwell cu un kaiser din secolul al 19-lea. Oricum, aceștia sunt eroii, Ioanele d'Arc și Alexandrii Macedon din *Empire Earth*. Nu de puține ori mi s-a întâmplat la început să mă trezesc cu inamicul în bază și să nu am altă apărare decât o regină călare, îmbrăcată în alb și un lider cu gulerul tare și sabia în mână. Atacatorii erau în număr de cinșpe-douăzeci, cu nervi și muschete, dar asta nu a împiedicat-o pe Elizabeta să omoare în stânga și în dreapta (Ce profanare a istoriei, dom'le!). Dar ciudățenia nu se termină aici: ca și în *Age of Empires*, în *Empire Earth* se evoluează dintr-o eră în alta, după ce s-au îndeplinit unele condiții. Odată cu upgrade-ul de epocă, se face upgrade și la eroi și Elizabeta devine Napoleon, brusc și deodată. Dacă însă unul dintre jucători încă nu a ajuns în epoca respectivă, să vedeți întâlniri SF... La fel se întâmplă și cu minunile: în beta am avut ocazia să construiesc Templul lui Zeus alături de Farul din... Pharos, Turnul din Babilon, Coloseumul și Biblioteca din Alexandria, iar pe lângă ele se plimbau U-Boat-uri, cuirasate, distrugătoare, biplane și dirijabile. Totuși, vine și bulina roșie: minunile aduc, fiecare, câte un upgrade permanent și foarte util: autohealing, bo-

Rick Goodman (lead designer) și detaliile despre Empire Earth



■ Jucătorul va avea la dispoziție o gamă foarte largă de unități militare, cu relații foarte variate între ele. De exemplu, în secolul XX, F-15 este foarte eficient împotriva elicopterului naval Sea King. Sea King este excelent împotriva submarinelor. Submarinul este devastator împotriva unui Battleship, care este mai puternic decât un Cruiser, dar numai acesta din urmă este capabil să doboare un F-15.

■ Empire Earth va conține campanii epice de-a lungul cărora jucătorul va putea conduce națiuni ca cea spaniolă (de la căderea Romei la colonizarea lumii noi și până la înfrângerea armadei spaniole), cea franceză (1200 de ani, de la Carol cel Mare la Napoleon), sau cea germană (al doilea război mondial - Blitzkrieg cu nume ca Panzer și ME109).

■ În Empire Earth jucătorul are la dispoziție așa-numitele „Civilization points", care permit designul unei civilizații complet noi, dar nu mai puțin puternice decât cele oferite de joc. Jucătorii au o plajă de opțiuni foarte largă care permit crearea unei civilizații puternice, ofensive, a uneia defensive, care să câștige prin mijloace pașnice (de ex. construcția minunilor) sau, în fine, a uneia cu o putere economică foarte mare, care să-i ofere suportul necesar dezvoltării de-a lungul epocilor.

■ Printre unitățile pe care le veți avea la dispoziție în timpul campaniilor single player se numără Neanderthal rock thrower, Siege Tower, Arquebusier, Basilisk Cannon, ME262, USS Enterprise, Mechanized Robotic Spider și Elvis impersonator (?).

■ Jocul va conține și un generator aleator de hărți, pe lângă unul de campanii și altul de scenarii. Toate vor fi foarte simplu de folosit. Printre opțiunile disponibile în editorul de hărți se numără abilitatea de a ridica și coborî nivelul mării și de a ajusta ciclurile zi-noapte, noi condiții de victorie și capacitatea de a vedea o foarte mare secțiune a lumii virtuale în timpul lucrului.





Mai întâi munca...



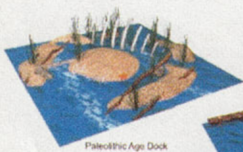
... și apoi distracția (vezi hora satului)







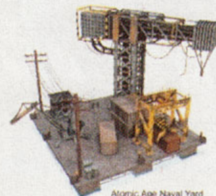






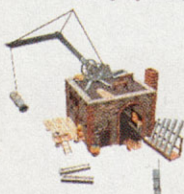


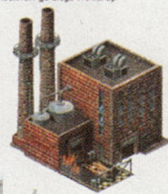


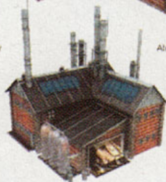














Lipsă de cultură, dom'le! Cavaleri în Renaştere? Să fim serioşi...

nus la apărare, la ranged units etc.

Gameplay-ul nu diferă foarte mult față de *Age of Empires II*, adică unitățile pot fi aranjate în formațiile pe care deja le cunoașteți, plus câteva pe care nu le-am văzut până acum, printre care cercul cu privirea spre exterior (vezi bovinele pentru informații suplimentare) sau interior (vezi hora satului). Upgrade-urile se fac în modul clasic, bine știut, adică „Ai destulă mâncare și aur, ai acces la orthopedics și vitamins" (upgrade-uri de spital, care fac ca cetățenii să dea din membre mai repede – primul, sau să fie mai rezistenți la răcoare(a morții) și căldură (a gloanțelor) – al doilea).

Interesant este însă faptul că, la începutul jocului (cel puțin în beta), fiecare jucător are la dispoziție 100 de puncte de upgrade, pe care le poate folosi după placul inimii, cheltuindu-le pe facilități cum ar fi construcția mai rapidă și costuri reduse la diferite unități din ere diferite.

Ca să termin articolul într-o notă... optimistă, pot spune că *Empire Earth* promite destule, poate chiar prea multe. Nu pot să îmi abțin sentimentul de „preaplin" asemănător sensibilității gastrice pronunțate când văd imaginile ce alcătuiesc fundalurile meniurilor și în care se combină (ne)fericit spartani, cavaleri în armură, elicoptere Apache și roboți rupți din *Mechcommander*. Știu că alte reviste au acordat o atenție mai mare acestui joc, dar, pentru moment, mă opresc aici, cu speranța că nu am tăiat prea multe avânturi și cu scuza că nu am jucat decât un BETA. Cine știe, poate varianta finală va fi mai bună, altfel, super, extra etc.



Un altfel de JR Ewing deasupra unui altfel de Texas

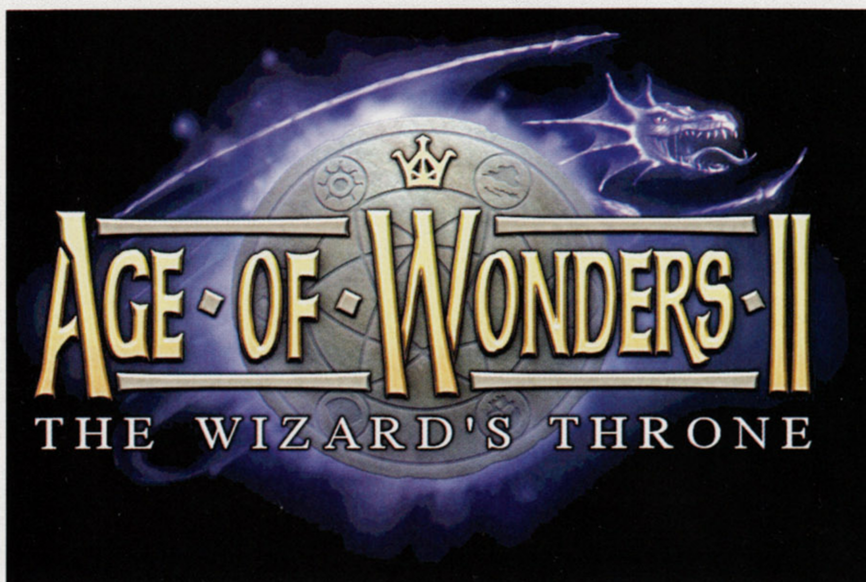


Empire Earth, primul FPA (first person agriculture)



Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Empire Earth
Gen:	RTS 3D
Producător:	Stainless Steel Studios
Distribuitor:	Sierra
Procesor:	PII 333 MHz
Memorie:	RAM 64 MB
Accelerare 3D:	minim 4 MB
Multiplayer:	Da
Data apariției:	decembrie 2001



Tradiția TBS continuă, chiar dacă...

Produs de către **Triumph Studios** și lansat în Europa spre sfârșitul anului 1999 de către **Take Two Interactive**, TBS-ul *Age of Wonders I* a fost bine primit, în special datorită abilității cu care au fost combinate multe dintre elementele tradiționale de joc. Pentru a se adapta vremurilor, același producător împreună cu ceva „intruziuni" aparținând **Pop Top Software**, lucrează la următorul titlu din serie, *Age of Wonders II*. Față de primul, conceptul de joc se va schimba destul de mult. Astfel, la bază va rămâne strategia turn-based, iar ca noutate, aceasta va fi combinată cu elemente de RPG și „empire management". În ceea ce privește linia epică, acțiunea se petrece în legendarul Everland urmând evenimentele din prima parte, când Keepers luptau pentru controlul unei văi numită Valley of Wonders.

Mai exact...

Acțiunea se petrece, după cum am spus, într-un ținut legendar populat de vreo 12 rase și plin de pericole ce te pândesc la tot pasul. Oamenii au ajuns să fie disprețuiți, vânați și învinuiți de către rasele vechi pentru măcelul provocat (în prima parte) și pentru schimbările cataclismice prin care trece lumea lor. Până aici totul e clar. Acum intră și jucătorul în scenă. El primește rolul unui tânăr om cu numele de Merlin care este chemat de către unul dintre „tații" vrăjitorilor, cu numele de Gabriel, pe o insulă cu numele sugestiv Evermore. Și după atâtea nume, urmează anumite lămuriri în ceea ce privește motivele unei mobilizări atât de rapide: Cercul Vrăjitorilor, care reprezintă de fapt un grup de vrăjitori foarte bătrâni și puternici de pe insula Evermore ce protejează Tronul Vrăjitorilor, a fost rupt. De ce este așa grav? Pentru că dispariția continuității fizice a acestui simbol i-a lăsat pe ceilalți vrăjitori la fel de puternici ca și o ridiche (personal mă gândeam la o sfeclă, dar „ridiche" sună mai bine), iar tronul rămâne neprotejat și la îndemâna forțelor întunericului (Tronul acesta este chiar inima vechiului Pământ). Merlin va trebui astfel să „mânărească" sferele magice în timp ce „negociază" cu cei aflați pe lista neagră, respectiv oamenii, pentru a descoperi ce s-a întâmplat cu „Sfântul Rotocol" vrăjitoresc. După ce va reuși să-l întregească și după ce va reuși să unească toate rasele, va putea să aibă, în fine, pretenții la tronul vrăjitorilor (e vorba de aceeași poziție pe care a avut-o Inioch în *Age of Wonders I*). Povestea în sine se arată a fi destul de interesantă, cu vrăjitori, tot felul de ființe mitologice, strategii de luptă, un scop mai mult sau mai puțin nobil, așa că până în acest punct e bine. Acum...


Un fluturaş trăznet


Tunica e Armani, coiful e Versace...

Urmează....

Nu știu sincer ce urmează, dar un lucru e clar: producătorii au mare încredere în succesul pe care-l va avea noul lor produs. De ce? O să vedem. Așa... O să vă povestesc ceva mai amănunțit despre ce aduce nou acesta față de primul. Cel mai important este fără îndoială personajul principal, vrăjitorul Merlin, ale cărui calități și puteri se vor dezvolta în paralel cu evoluția în timp a jocului. Aceste calități vor putea fi selectate dintr-o clasă destul de bogată, cu totul nouă, având ca principale supradomenii „magic" și „leadership". Tipurile de „skill"-uri care vor fi selectate vor fi decisive pentru evoluția ulterioară a caracterului. Datorită celor legate de „leadership", vrăjitorul va putea avea diferite tipuri de personalități, de la un mercenar decăzut sau un dictator cuceritor până la un birocrat pacificator. Calitățile în domeniul magiei îi va diferenția, unii devenind mai pricepuți la „summoning", alții la „research" și așa mai departe. Referitor la partea de luptă propriu-zisă, schimbările sunt și aici destul de mari. Scenele de luptă se vor desfășura într-un decor 3D cu perspectivă izometrică unde diferențele de nivel vor avea un rol tactic special. La fel, partea de asediu a orașelor va fi mult îmbunătățită cu ziduri mai rezistente și cu alte modalități de apărare. De aceleași îmbunătățiri vor profita modul de mișcare pe câmpul de luptă și regulile luptei, ambele pentru a crește dinamismul și nivelul jocului. În ceea ce privește AI-ul, producătorii ne anunță că acesta va fi unul mult mai bun, în comparație cu


Cât albastru!


Zeița Natură în toată splendoarea sa

originalul. În *Age of Wonders I*, în ciuda faptului că se putea programa producția pentru mai multe unități în același oraș, era foarte greu ca la o scală mare să controlezi toate aspectele particulare ale jocului. În acest nou proiect, numărul orașelor într-un scenariu obișnuit a fost mult redus deoarece un oraș axat pe conceptul de „individualitate" este mult mai eficient decât unul de genul „fabrică de unități". Pot astfel crește ca număr al populației și pot avea mai multe posibilități de upgrade (asta este părerea producătorilor). Unul dintre aceste mult lăudate upgrade-uri va fi „Wizard's Tower". Acest turn oferă foarte multe beneficii celui care-l stăpânește incluzând o poartă pentru teleportare care permite construirea unei rețele de transport a armatei în imperiu, reducând astfel foarte mult timpul de joc cu plictiseala aferentă.

Tehnic vorbind...

Ca să nu vă mai plictisesc la fel ca până acum, o să încerc să fiu cât mai succint. Astfel, engine-ul va fi într-adevăr cu totul schimbat. Va fi 3D și va conține o multitudine de poligoane care vor împânzi hărțile de la un capăt la altul pentru ca nimeni să nu poată spune că, citez: „Jocul acesta nu are poligoane. Jocul acesta este complet și indubitabil apoligonal, mai ales pentru cei cu poligoanele în sânge și-n celelalte umori (apoasă, sticloasă, beroasă, vinoasă etc.)". Zoom-ul va fi extrem de finuț, chiar la limita bunului simț de finuț, umbrele vor fi atât de interesante încât, probabil, veți uita de tot și de toate când le veți vedea formele gingașe și pline de grație. Totul va fi mult mai voluminos, de speriat copiii nu altceva, unitățile vor fi mai detaliate, pentru că ochii noștri contează și sunt încă importanți pentru băncile de organe. Pentru multiplayer, trecând peste faptul că acest joc este turn-based, producătorii ne dezvăluie prezența unui cod mai bun pentru network, dar cel mai important lucru, spun ei, va fi o „interfață aerodinamică", dar și mai important decât atât, spun eu, o interfață cu „viscolu-n față". Aceasta, cam ciudat descrisă de toată lumea, va fi mult mai ușor de folosit, cu clicuri mai puține de dat, fără o mie de ferestre care se tot deschid și nu se mai închid, până la limita răbdării oricărui om cât de cât răbdător. Astfel, jucătorii se vor putea concentra mai mult asupra hărții (sau meciului) și, bineînțeles, asupra unor atitudini agresive din tabăra adversă. Despre coloana sonoră nu se spune deocamdată nimic. Așteptăm oricum o îmbunătățire și la acest nivel. A, era să uit. Nu se știe dacă se va oferi publicului un editor de campanii, dar cert e faptul că va exista un generator aleator de scenarii.

Până la coadă...

Chiar dacă jocurile fantasy, mai ales cele turn-based, nu mai sunt atât de gustate de către public (cu toate că *HOMM4* este foarte așteptat), iată că o firmă destul de cunoscută își încearcă norocul kamikazesc cu încă un titlu. Producătorii declară că au făcut asta deoarece se presupune că viitorul va aduce din nou aceste jocuri ale minții în topul preferințelor. Eu, fiind unul dintre cei care îmi mai bucur mansarda din când în când cu astfel de jocuri sper sincer ca producătorii să aibă dreptate măcar de jumătate. Îmi aduc aminte de vremurile tinereții mele zbuciumate (n-am luptat în munții Tatra) când participam la adevărate turnee de *Heroes 2* și mai târziu *Heroes 3*. Poate unii dintre voi au făcut cunoștință cu *M.A.X.*, un joc nu lipsit de bug-uri, cu o grafică absolut normală, dar al cărui AI este... sau mă rog, a fost cu totul neobișnuit. În concluzie, este bine că se mai încearcă și nu se renunță așa ușor. Vom trăi și vom vedea., ti-na-nî-na-nî-na-na, da, da, așa..... God of Games be with you.


Merline, Merline,.
Mai cheamă-ți și-un câne...

Locke

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Age of Wonders II: The Wizards' Throne
Gen:	TBS
Producător:	Triumph Studios
Distribuitor:	Take Two Interactive
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 8 MB
Multiplayer:	DA
Data apariției:	începutul 2002

World of Warcraft


Doi îndrăgostiți admirând un apus de soare romantic.

Blizzard vă invită la o excursie prin Azeroth

Ziua de 2 septembrie 2001 a fost pentru cei mai mulți doar o zi obișnuită de lucru, școală sau vacanță. Pentru cei prezenți însă la ECTS, Londra, acea zi s-a dovedit a fi una mai specială. De ce? Deoarece a fost ziua în care **Blizzard**, studiourile răspunzătoare de obsesiile numite *Warcraft*, *Starcraft* și *Diablo*, au ținut o conferință de presă în care păreau că vor da ceva mai multe detalii despre cel mai tânăr membru al familiei *Warcraft* și anume *Warcraft III*. Cel puțin asta credeau participanții despre jocul cu pricina. Surpriza a fost însă mare în momentul în care Bill Ropper a anunțat că **Blizzard** se află deja într-un stadiu foarte avansat al producției unui nou joc din universul *Warcraft*. Înainte ca publicul din sală să-și revină din uimire s-a aflat că *World of Warcraft* va fi un MMORPG în care ne vom reîntâlni cu prietenii noștri umani sau orci, alături de o a treia rasă, taurienii.



Mi se pare mie sau chiar văd stele verzi?

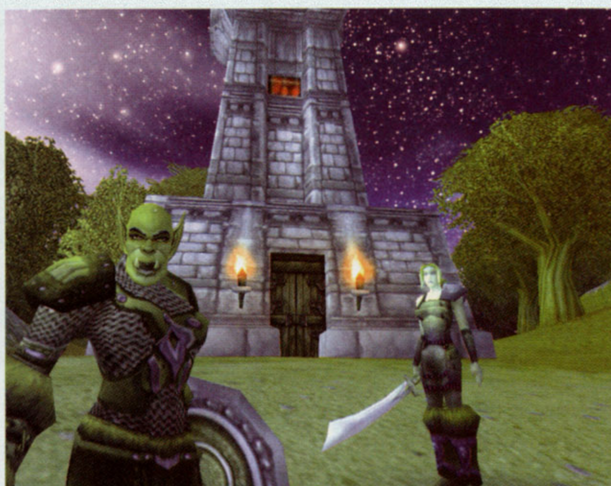
După patru ani

Să sperăm că nu așa vom zice când vom vedea, într-un final, acest joc pe mesele noastre. În schimb, acțiunea jocului a fost situată temporal la patru ani după încheierea celei din *Warcraft III: Reign of Chaos*, ani în care o aparentă acalmie a domnit peste Azeroth. Războinicii aruncaseră de ceva timp săbiile în cufere și au pus mâna pe sapă și lopată pentru a reconstrui regatele distruse în timpul războiului. Din nefericire, nimic din ceea ce înseamnă liniște, bucurie și pace nu durează prea mult și, după patru ani, o nouă amenințare, de data aceasta venită din negurile antice, tulbură liniștea civilizațiilor. Și, ca de obicei, în astfel de momente de restriște zeci și sute de eroi sunt chemați la arme pentru a-și apăra nevoile și neamul. Așadar, ascuțiți-vă săbiile, înmuiați-vă săgețile în otravă și scoateți pergamentele magice de la naftalină, fiindcă norii negri se adună asupra Azeroth-ului.

Nou și vechi

Dacă ar fi să ne luăm după declarațiile date de Mike Morheim, președinte și co-fondator al **Blizzard Entertainment**, *World of Warcraft* va dezlănțui o adevărată revoluție în industria jocurilor online, va arăta o față nouă a 3D-ului și va „scufunda" jucătorul într-o experiență de neuitat. Frumoase cuvinte, pe care le-am auzit de atâtea ori atunci când citeam câte un


Las' că le arăt eu kenienilor! Prea se cred mari atleți...



Hei, tu! N-ai văzut semnul cu „Trecerea oprită!"



Imagine ce poate fi vizionată doar cu acordul scris al părinților.

comunicat de presă din partea vreunui producător sau distribuitor de jocuri. Dar dacă ar fi să ne luăm după tradiția și prestigiul companiei, șansele ca cele spuse de domnul Morheim să se transforme în realitate cresc vertiginos. Nu mai spun că toate acestea la un loc sunt susținute serios și de materialele grafice date publicității până acum (artwork-uri, screenshot-uri sau trailer-e) de care nu te mai saturi să le privești. Din păcate pentru cei care vor năvăli pe pagina de web dedicată jocului pentru a afla când și cum se pot înscrie la beta-test pentru a putea să guste din acest deliciu gameristic, **Blizzard** a anunțat că faza de teste publice este încă departe, undeva în viitor.

Așa cum se întâmplă de fiecare dată când vine vorba despre un MMORPG, două mari întrebări stau pe creierele tuturor celor interesați. Ce înseamnă moartea în acest joc și care este perspectiva sub care a fost implementat PvP-ul. În ceea ce privește prima întrebare, răspunsul venit de la Blizzard a fost scurt și la obiect. În momentul morții, personajul jucătorului va fi teleportat în locații speciale amplasate prin lume având asupra lui tot echipamentul pe care îl deținea în clipa decesului. Cu toate acestea va suferi o serie de penalizări asupra cărora încă se mai lucrează. De altfel intenția lor declarată este aceea de a pune la punct un sistem prin care moartea să fie suficient de usturătoare încât să fie evitată, dar nu într-atât încât să sperie sau să exaspereze jucătorul.

Asupra PvP-ului însă producătorii au fost ceva mai reținuți în declarații. Tot ce s-a putut scoate de la ei este faptul că vor încerca să concentreze această activitate pe conflictele de grup în care membrii diverselor clase și rase să coopereze asemeni unei armate. De asemenea, au mai declarat că au în calcul câteva modalități de protejare a acelor jucători care nu vor să fie implicați în luptele dintre semeni, fapt ce ne-a lăsat impresia că universul din *World of Warcraft* va fi unul PK (Player Killer).

La anul și la mai bine

După experiențele pe care le-am avut până acum cu **Blizzard Entertainment** s-ar putea să așteptăm ceva timp până când vom avea ocazia să ne aventurăm prin lumile online ale Azeroth-ului. Ținând cont și de faptul că Mike Morheim și-a încheiat declarația spunând că *World of Warcraft* este cel mai îndrăzneț și mai complex proiect la care a lucrat vreodată **Blizzard**, teama că acei 4 ani din istoria jocului se vor transforma în 4 ani ai istoriei noastre devine din ce în ce mai reală. Trebuie să ne mulțumim însă cu ideea că, așa cum a făcut-o și până acum, Blizzard ne va cuceri din nou prin calitatea produselor sale, chiar dacă trebuie să așteptăm o eternitate pentru ele.

Mai sunt încă multe semne de întrebare în ceea ce privește *World of Warcraft*. Vor mai apărea și alte rase în afară de cele trei deja menționate? Câte și ce fel de clase vor exista în joc? Pe ce se va baza evoluția caracterelor, pe nivel sau pe abilități? Vom putea sau nu să ne creștem și personaje non-combat? Cum vor fi quest-urile? Și mult-multe altele. Răspunsurile la toate acestea nu ni le va putea da decât timpul... sau **Blizzard**... sau Beta Testul... sau noi într-un viitor articol.

Claude



Nu vă supărați... Cred că v-a căzut această batistă.



LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	World of Warcraft
Gen:	MMORPG
Producător:	Blizzard Entertainment
Distribuitor:	Havas Interactive
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 8 MB
Data apariției:	când o vrea Blizzard

Se apropie oare sfârşitul erei Counter-Strike?

Half-Life a constituit la vremea apariţiei sale o revoluţie în rândul first person shooter-elor, dar impactul său nu a fost la o scară atât de mare şi nu a dat naştere la atât de multe controverse precum un copil al său, un mod de *Half-Life* jucat şi răsjucat pe întreaga planetă. Este vorba fără îndoială de *Counter-Strike*. Răspândirea acestuia în lumea întreagă a generat un adevărat fenomen planetar în rândul gamerilor, cu concursuri peste concursuri şi rivalităţi între sutele şi miile de clanuri apărute. Nu cred că există sală de jocuri la noi în ţară (cel puţin) în care să nu se joace *Counter-Strike*. Din păcate, rivalităţile nu s-au oprit la nivelul jocului şi au generat şi izbucniri de violenţă între jucători (vezi cazul asiaticului care l-a înjunghiat pe unul dintre oponenţii săi) sau frustări în rândul unora din aşa-numiţii „gameri bătrâni" care asociază fenomenul *Counter-Strike* cu fenomenul manelelor în muzica românească.

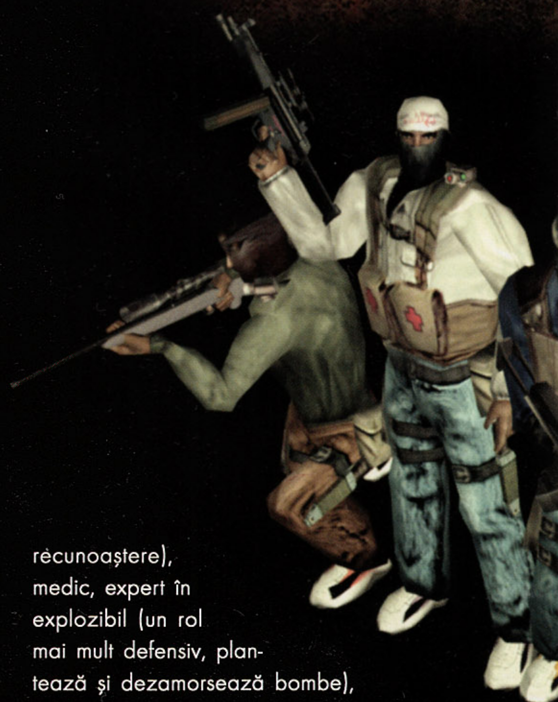
Dar să ne întoarcem asupra jocului în sine şi să vedem ce este el de fapt. *Counter-Strike* este numai un mod de *Half-Life*, ca multe altele pe care vi le-a prezentat Mike în revistă, realizat de o echipă de amatori, în mod sigur nişte gameri înrăiţi care au avut însă o strălucire de geniu şi care au lucrat fără nici un buget la ceea ce au considerat că va atinge sufletul gamerului. Reuşita lor a fost deplină, cu toate vocile care se ridică împotriva conceptului. Fără resursele de care dispune un producător profesionist aceştia au reuşit să realizeze un joc care a căpătat proporţiile unui fenomen. Acum aşezaţi-vă un pic mai bine, sprijiniţi-vă în pumn, încrucişaţi picioarele, ridicaţi privirea spre tavan şi gândiţi-vă: oare cu un buget pe măsură, o echipă de profesionişti şi un asemenea concept ce ar putea să iasă?

Răspunsul

La această întrebare vor încerca să răspundă Barking Dog Studios. Barking Dog este un studio de producţie din Canada, nu prea cunoscut, deşi a realizat până acum *Homeworld Cataclysm* şi *Counter-Strike Beta 5*. Acest lucru se va schimba cu siguranţă în viitorul apropiat pentru că lucrează în prezent la un joc ce se anunţă un adevărat hit: *Global Operations*. Este vorba despre un team based first person shooter care a născut deja multe controverse, deşi nu a fost lansat. Una dintre ele ar fi că jocul nu ar fi altceva decât o clonă de *Counter-Strike* (de această suspiciune nu cred că ar mai putea scăpa acum nici un FPS cu valenţe de team based), mai ales că echipa a lucrat la o versiune a mod-ului. Designerul principal, Chris Mair, a încercat într-o declaraţie de presă să alunge orice bănuială de acest fel, afirmând că în substanţa sa jocul nu va fi în nici un caz *Counter-Strike*. Cred că singura modalitate de a alunga aceste suspiciuni va fi jocul în sine. Până atunci să vedem la ce ne putem aştepta.

Următoarea generaţie team based

Global Operations ne va permite să alegem dintr-o gamă largă de specializări: sniper (excelent în tragerile de la distanţă), recon (foarte bun în misiunile de recunoaştere), medic, expert în explozibil (un rol mai mult defensiv, plantează şi dezamorsează bombe), soldat dotat cu armament greu (evident că va fi bun la tocat inamicul cu mitralierele din dotare) şi comando (forţa de atac). Conceptul acestor specializări nu este însă unul rigid. Oricine din armată are o pregătire de bază care îl face capabil să mânuiască orice armă de pe câmpul de luptă, însă numai cel special antrenat pentru o anumită armă o va putea folosi la capacitatea maximă. Astfel, personajul care se pricepe cel mai bine la mitraliere va avea dificultăţi cu o




Lupte crâncene pe străzile Beirutului


Scările pierzaniei



pușcă cu lunetă (procentaj mai mic de reușită), pe când un sniper se va deplasa mult mai greu cu o mitralieră în spate decât un organism antrenat pentru astfel de sarcini. Așadar, vom putea culege orice armă pe care o găsim pe jos și o putem păstra pentru a o vinde mai târziu dacă nu suntem hotărâți să o folosim. Producătorii lucrează foarte mult la gameplay. Jucătorii vor putea alege între Team Killing și Friendly Fire, care pot fi activate sau dezactivate, cu un anumit procentaj. Ce înseamnă acest lucru? Să spunem că valoarea la care activăm opțiunea este 25%. Atunci eventualele accidente ce constau în uciderea coechipierilor nu se vor solda cu scoaterea din joc, iar noii veniți care nu cunosc prea mult ce înseamnă să faci parte dintr-o echipă nu vor urmări jocul numai ca spectatori. Un concept nou introdus este Team Kills Assists. De exemplu, în *Counter-Strike*, un jucător lovește un oponent și îl lasă cu 5% viață, dar nu reușește să-l omoare. Pentru următorul coechipier este o simplă formalitate să sfârșească chinurile nefericitului. Un simplu glonte care fluieră pe lângă urechile lui și gata, s-a terminat cu săritul în stânga și dreapta. Ei, în *Global Operations* situația va fi alta. Punctele vor fi distribuite pentru fiecare jucător care a contribuit la anihilarea adversarului. În acest mod se pune mult mai mult accentul pe munca de echipă și nu pe numărul de fraguri pe care-l realizează fiecare în parte. Gloria nu-ți va reveni ție pentru că ai reușit să tragi un glonte norocos, ci va fi o satisfacție a întregii echipe. Acest concept nu se va aplica numai în cazul kill-urilor. Va exista un sistem de notare care va încuraja jucătorul să-și respecte atribuțiile ce îi revin în cadrul echipei, punctele obținute în astfel de situații fiind mult mai mari.

Dacă sunt omorâți, jucătorii nu vor trebui să aștepte sfârșitul misiunii pentru a reintra în joc. Va exista totuși o perioadă de timp până când vor fi respawn-ați, undeva în jurul unui minut (în funcție de misiune), din cauză că „reînvierile" se fac pentru toți cei morți în același timp. Astfel, cei care au murit la un minut înainte de momentul „reînvierii" vor aștepta un minut, iar cei care au murit cu 3 secunde înainte, doar 3 secunde. Jucătorul va fi reintrodus în joc prin Troop Transport Device (parașutare, APC, elicoptere sau debarcări pe țărmul mării) care îl vor transporta într-o locație necesară pentru continuarea misiunii (nu va trebui să o iei de la început decât dacă echipa nu a îndeplinit misiunea respectivă sau nici o parte importantă a


Stai numa' să-ți dau un zoom pe față...


Pe ei că n-am gloanțe!


Colt Anaconda


SPAS15


HK G36


Dragunov SVD


IMI Desert Eagle


USAS12

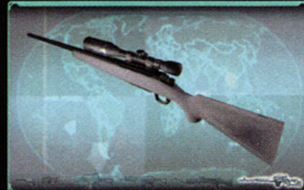

HK G11


HK PSG1


Glock 18


FN P90


Sig 550


Remington 700


Para P14


HK MP5/10

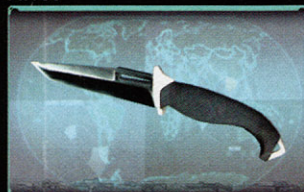

FN FAL


AW50


Sig 2340


HK UMP45

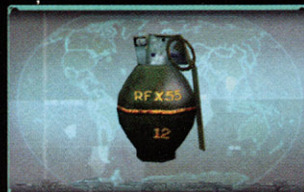

Colt M4 Carbine


Cuțit


HK USP45


IMI Micro UZI


HK 21E


Grenadă explozivă


Beretta 92F


Beretta 12s


Stoner 96

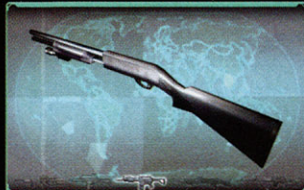

Grenade speciale


Benelli M1


HK MP5KPDW


M249 SAW


LAW


Remington 870


AK 47


M240G


Aruncător de grenade


Domnului să ne rugăm!


Ia-ți adio de la viață!

ei care să mute accentul pe altă zonă). În timpul pauzei, jucătorul poate opta pentru o altă specializare, însă va trebui să-și cumpere arme. Deci, cu cât mai multe morți cu atât mai puțini bani.

Unitatea

Jucătorii nu vor fi rupți de situația de pe câmpul de luptă datorită unui personaj aparte, un ofițer de informații controlat de AI. Acesta a fost introdus pentru o îmbunătățire a comunicării între membrii aceleiași echipe. El nu se va afla pe câmpul de luptă, ci într-o poziție sigură, de unde va monitoriza ce se întâmplă pe teren prin camerele montate pe umerii soldaților sau prin camerele de supraveghere așezate în locuri strategice. Acesta va putea trimite informații prin radio sau text luptătorilor. S-a încercat astfel a se crea o unitate a echipei și s-a implementat jocului o mai puternică dimensiune tactică. Ofițerul va putea comunica și cu cei morți pentru ca aceștia să nu se întoarcă pe câmpul de luptă fără informații privind tactica abordată acum de echipă. Soldații special antrenați pentru recunoaștere vor putea detecta locurile în care sunt amplasate camerele de supraveghere și le vor putea distruge, lăsând inamicul fără informații din zona respectivă.

Acțiunea la putere

Toate cele îndrugate mai sus nu ar valora mai nimic dacă nu ar exista adrenalina care vine cu o acțiune rapidă, dură și într-o atmosferă mai mult decât credibilă. Vor exista 13 misiuni în locații reale de pe glob: Sri Lanka, Antarctica, China, Mexic, Kenya, alte locații din Africa și chiar de pe continentul nord-american. Va trebui să salvăm ostaticii, să însoțim VIP-urile până la locații sigure, să salvăm o mână de refugiați din ambasada canadiană din Lima sau chiar să luptăm pentru cucerirea terenului ocupat de forțele rebele dacă vom alege să fim de partea forțelor binelui, sau, dimpotrivă, să facem exact invers dacă vom fi teroriști. Însă, după cum s-a exprimat Chris Mair, realitatea situațiilor de luptă nu a ocupat primul loc în conceperea jocului. Jocul nu va fi o simulare a anumitor atacuri teroriste. În schimb, ce i-a preocupat foarte mult pe producători a fost ca locațiile să pară cât mai reale, ca acuratețea și fidelitatea să fie maxime pentru redarea personajelor și a armelor.

Pentru aceasta echipa a avut parte de o adevărată demonstrație a capacității armelor.

Au mers pe un poligon și au testat 30 din cele 36 de arme care vor fi în joc, au înregistrat sunetele pe care le scot și au realizat imagini digitale ale acestora pentru a le reproduce cât mai exact (aveți ocazia să le vedeți și voi în toată splendoarea lor).

Grafica va fi uimitoare. Dacă *Counter-Strike* folosește vechiul engine *Half-Life* (și se pare că și continuarea acestuia, *Counter-Strike: Condition Zero*, va folosi același engine), Barking Dog s-au orientat spre un engine mai nou, mai puternic. Este vorba despre *Lithtech 2.5*, pe care l-am văzut până acum în *No One Lives Forever*.

Mai multe îmbunătățiri au fost aduse și acestuia, existând acum noi texturi, un nou sistem de detectare a coliziunilor și a balisticii (gloanțele, în funcție de arma din care sunt trase, vor străpunge suprafețele mai puțin rezistente sau vor fi deviate de suprafețele dure).

Garanția succesului

O altă lecție pe care au învățat-o producătorii din lumea întreagă de la *Half-Life* este importanța mod-urilor, așa că Barking Dog au decis să sprijine puternic comunitatea care se va naște în jurul acestui joc. Mod-urile, hărțile etc. sunt cele care pot avea o influență decisivă asupra sorții unui joc. De fapt, cei care realizează mod-urile sunt cei care duc produsul mai departe, prelungindu-i viața cu ani buni.

Producătorii s-au hotărât să ofere instrumentele necesare tuturor celor dornici să îmbunătățească oferta cu care vine jocul: peste 200 de modele de personaje (o misiune are 2 echipe, diferite de la misiune la misiune, cu câte 12 oameni fiecare), 13 misiuni și 36 de arme. Multiplayer-ul va suporta până la 24 de participanți. Jocul va fi disponibil și single player, cu oponenți și coechipieri controlați de AI.

Posibilitățile pe care le relevă acest joc sunt uimitoare. S-ar putea ca *Global Operations* să devină următorul *Counter-Strike* al sălilor de jocuri (nu se cunosc încă cerințele de sistem pe care le are). Dar, chiar dacă nu va detrona regele, va fi cu siguranță un joc de care se va atașa multă lume.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Global Operations
Gen:	FPS
Producător:	Barking Dog Studios
Distribuitor:	Electronic Arts
Procesor:	N/A
Memorie:	N/A
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	25.01.2002

Techno Mage

Magia, se pare, nu a făcut niciodată casă bună cu tehnica.

A fost odată ca niciodată, că de n-ar fi fost nu s-ar povesti, iar eu m-aş delecta în continuare cu sandvişul meu cu şuncă de curcan. Era odată un ţinut fantastic şi misterios populat de mai toate creaturile prezente în legendele povestite seara la gura sobei. Ei bine, şi acest ţinut, denumit Gothos, a fost martorul multor evenimente neplăcute de-a lungul îndelungatei sale istorii. A venit însă un moment când tot ceea ce era rău şi distrugător a fost eliminat (cel puţin aşa se credea) şi, pentru a evita pe viitor renaşterea acestora, societatea s-a divizat în două facţiuni. De o parte s-au dus Steamerii (sau Aburitorii) care se dădeau mari tehnicieni şi-şi petreceau mai tot timpul cu trusa de instalatori în spate mai dând la un cui pe aici, mai înşurubând ceva pe dincolo, iar de cealaltă parte se aflau Dreamerii (sau Visătorii). Cele două facţiuni au încercat de-a lungul timpului să taie orice legătură dintre ele, sprijiniţi şi de legi antice care interziceau membrilor din secte diferite să comunice şi, mergând mai departe, să aibă orice tip de relaţie.

Şi uite aşa au trăit cele două grupuri fericite, până la adânci bătrâneţi, separate şi fără să se lovească de vreo problemă. Iar eu v-am spus povestea aşa şi-am încălecat pe-o şa şi tocmai m-a văzut şefu' şi mi-a atras atenţia că materialul ăsta este prea scurt şi că e cazul să improvizez ceva ca să iasă mai mare.

Necazuri

Păi, ca să perturb liniştea acelui micuţ colţ de lume ce pot face? Cea mai la îndemână metodă este să iau un Steamer şi o Dreameriţă, bag o vorbă bună la Cupidon şi hopa, nouă luni mai târziu s-a născut problema. Acum mica noastră problemă, pe nume Melvin, e deja un adolescent în toată regula şi, coincidenţă sau nu, lucruri ciudate încep să se petreacă. Normal că Dreamerii, în al căror sat locuia tânărul nostru, au sărit imediat pe capul lui fiind convinşi că este cauza tuturor belelelor. Şi măcar de ar fi fost el singura problemă. Undeva, departe, izolată de întreaga civilizaţie, mai trăia o familie mixtă al cărei fruct avea deja aproape vârsta lui Melvin şi era chiar mai dezgheţată la minte.

Fără să vrea, eroul nostru se vede târât în intrigi mistice ce dăinuiesc de milenii şi pe care trebuie (de ce, nimeni nu ştie) să le rezolve. Înarmat cu pumnalul şi busola unchiului, Melvin va pleca în aventura vieţii lui, care îi va purta paşii de-a lungul şi de-a latul Gothos-ului în căutarea răspunsurilor şi a femeii vieţii lui (micuţa problemă amintită mai devreme, Talis).

Şi alte necazuri

Ca să nu aibă săracul Melvin impresia că se chinuie de unul singur îl vom însoţi şi noi în aven-



Uite aşa se naşte flacăra pasiunii



Câteodată e bună şi o vizită în Rai

Melvin și Talis

Sunt cei doi eroi ai Gothosului. Cu toate acestea, au un singur lucru în comun. Amândoi provin din familii mixte, de Steameri și Dreameri. În timp ce Melvin a fost mai atras de partea tehnică a vieții, fiindu-i foarte greu să se adapteze la viața Dreamerilor, Talis a găsit în biblioteca tatălui său și în pergamentele cu magii un refugiu. De altfel, datorită autoizolării pe care părinții ei și-au impus-o, tânăra nici nu a avut ocazia să intre în contact cu vreo ființă umană. Fiind un mic șoarece de bibliotecă, Talis și-a dezvoltat foarte mult inteligența, fiind în același timp la curent cu toate legendele și poveștile antice referitoare la trecutul întunecat al ținutului. Astfel, ea va reuși să-l completeze cu succes pe Melvin, mult mai preocupat de prezent, de mașinării și de propria soartă.



tura aceasta. Fiind jumătate Steamer, jumătate Dreamer, el a păstrat din însușirile și calitățile ambelor tabere, cu o ușoară înclinare către partea tehnică, spre deosebire de Talis care a fost atrasă mai mult de elementele mistice și mitice. Melvin al nostru va ști să folosească orice armă, fie ea de împuns, strivit sau tăiat, dar va păstra în mânecă și câteva trucuri magice, gen bulgări de foc sau țurțuri de gheață. În plus, va putea folosi tot felul de dispozitive tehnice (radare, bombe etc.) ce se vor dovedi destul de utile, la timpul lor. Înarmat cu toate acestea și cu multă ambiție Melvin va călători prin cele două localități-capitale, va străbate munți și văi, păduri întunecate, va sări din piatră în piatră, va vizita orașul feeriilor. Peste tot pe unde va merge, va încerca să aline suferința semenilor săi, fie reparând rețeaua de apă a unui oraș, fie salvând pisicuțe din copaci... Mai peste tot pe unde ajungea, cineva se găsea în încurcătură și simțea nevoia unei mâini de ajutor. Oameni, goblini, troli, dragoni, păienjeni și alte creaturi au pe rând nevoie de un pic de ajutor, fie să-și rezolve problemele, fie să scape definitiv de viața asta mizeră. Iar când nu este ocupat cu astfel de mici servicii, Melvin al nostru își pierde timpul cutreierând catacombe și ruine la capătul cărora mai tot mereu va da de probleme sub forma unui monstruleț gigantic.

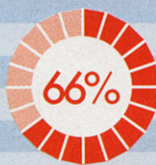
Toate acestea ar fi fost plăcute și amuzante dacă și ambalajul în care a fost îmbrăcat (grafica) ar fi fost mai aproape de secolul în care trăim. Însă, din păcate, grafica, ce-mi aduce aminte de un alt joc de tristă amintire (*Arcatera*) ne teleportează în era de pionierat când sprite-urile ne scoteau ochii și rezoluțiile de 320x240 erau considerate top-tech. Dezamăgitor pentru un joc cu pretenții. Mai salvează onoarea puțin doar interfața foarte simplă și intuitivă. Nici partea audio nu strălucește, dialogurile (vocile) în special fiind, să mă exprim mai blând, copilărești.

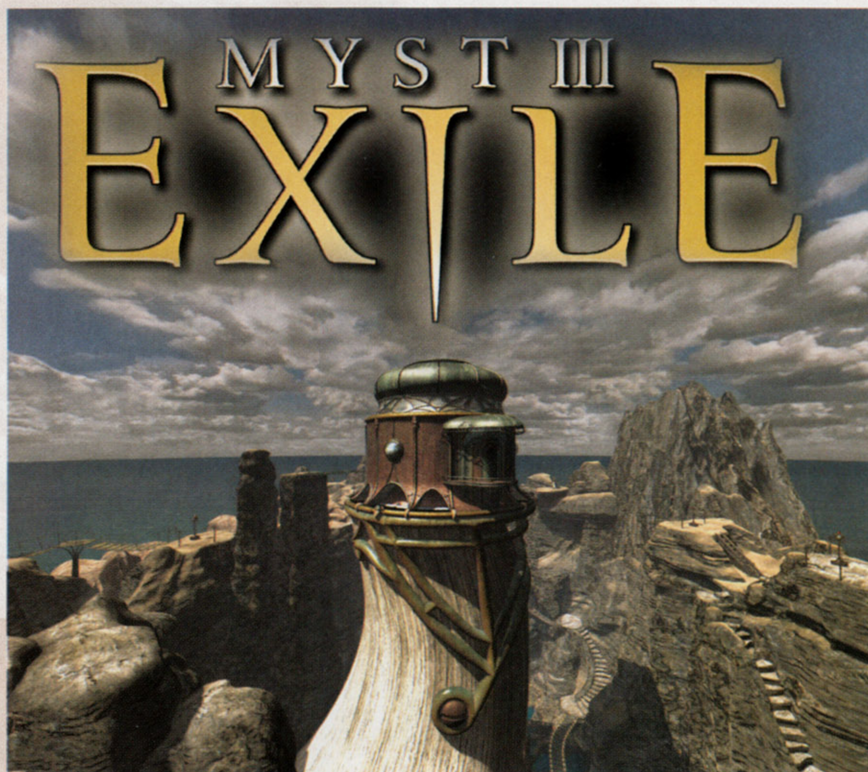
Pentru un joc, pe spatele căruia s-a bătut tam-tamul serios în ultimii ani, m-a dezamăgit foarte mult. Și cu asta am spus totul.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Technomage
Gen	RPG
Producător	SunFlowers
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 2 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	09/15
Gameplay	22/30
Feeling	03/05
Storyline	15/20
Impresie	07/10





Lumi fantastice ce se nasc pentru eternitate

Cu ceva timp în urmă citeam despre existența unei Enciclopedii imense. Ajunsese pe la volumul XXXI și cuprindea tot ce se putea spune despre o anumită civilizație: un dicționar complet al tuturor cuvintelor din vocabularul acesteia, cu toate neologismele, arhaismele, regionalismele, precum și o prezentare detaliată a gramaticii; o istorie a națiunii respective din timpurile imemoriale și până în zilele noastre, incluzând toate popoarele cu care a venit în contact de-a lungul timpului, războaiele și tratatele de pace; manifestările artistice ale oamenilor, cu toate curentele cărora le-au dat naștere, modul în care s-au născut și influențele pe care le-au avut în evoluția societății; o teologie imensă dezvoltată pe urmele vechilor credințe preistorice; viața economică a tărâmului respectiv și multe altele. Cu alte cuvinte, conținea cam tot ceea ce ne putem închipui că s-ar putea scrie despre un popor într-o lucrare care ar umple un perete întreg al bibliotecilor universitare. Și încă nu era terminată. Interesant în această enciclopedie nu era faptul că existau în întreaga lume doar câte 2 exemplare din fiecare volum, ci faptul că oricât ai fi străbătut Pământul în lung și-n lat nu ai fi găsit poporul respectiv. De ce? Pentru că pur și simplu nu exista. Întreaga enciclopedie era produsul imaginației unor oameni care și-au dedicat viața acestui scop. Și să nu vă gândiți că toate acestea au putut fi scrise într-o viață de om. Generații întregi s-au născut numai pentru completarea paginilor din volumul următor al enciclopediei.

Acum imaginați-vă că ați putea călători printr-o astfel de enciclopedie. Dar nu ca un tânăr studios care parcurge pagini întregi dintr-o carte, ci efectiv plimbându-vă printr-o astfel de lume. Veți sări imediat și veți spune că e imposibil. Ei, am să vă spun eu că acest lucru a devenit posibil din momentul în care **Presto Studios** au lansat *Myst III: Exile*.

O lume 3D perfectă

Myst III face parte dintr-o serie ce a avut un succes imens la public. Primele două jocuri au fost *Myst* și *Riven*, vânzările clasând seria în topul celor mai bine vândute din toate timpurile. Noul produs continuă într-un fel tradiția pe care au stabilit-o primele două apariții. Jocul este tot un quest, cu o grafică pre-renderizată. Veți spune că nimic nu s-a schimbat, dar nu este deloc așa. Multe lucruri s-au schimbat și s-au schimbat în bine. Primul lucru care poate fi observat este grafica. Grafica a devenit 3D și este absolut superbă. Probabil că fanii acceleratoarelor grafice nu vor găsi nimic fantastic în ceea ce ar numi niște „poze care se plimbă pe ecran". Lucrurile nu stau însă deloc așa. Dacă lumea din *Riven* era o lume statică, iar secvențele animate, de o calitate grafică mai slabă decât a jocului în sine, erau un fel de filmulețe la care asistai impasibil, în *Myst III* secvențele cinematice sunt perfect introduse, au o calitate excelentă, iar în timp ce acestea se derulează, jucătorul poate schimba unghiul din care


Locul de unde pornește totul


Weird, maaaan!

urmărește. Libertatea de mișcare este de 360 de grade în jurul locului în care ne aflăm. Lumile pot fi cercetate din orice unghi. Nu există colț care nu poate fi văzut din orice poziție, dar, cu toate acestea, nu ne putem mișca în voie pe întreaga hartă (deficiența pre-rendării). Jocul de lumini și umbre de la imagine la imagine sau de la unghi la unghi este cât se poate de real. O reproducere a decorurilor din joc în realitate ne-ar demonstra fără tăgadă justețea calculelor pe care le-au făcut producătorii.

Real, ireal. Real, ireal. Real, ireal.

Dar, mai mult ca sigur, o reproducere a acestora în realitate nu ar fi posibilă. Locațiile din *Myst* sunt fantastice și nu pot fi găsite nicăieri în lume și cu toate acestea sunt mai reale decât orice obiect pe care poți să-l iei în mână. Cel puțin aceasta este impresia pe care mi-au lăsat-o. La realizarea acestei senzații contribuie cu succes grafica (coloristica decorurilor, texturile), sunetul (sunt reproduse cu fidelitate zgomotele pe care le fac aparatele mecanice, sunetul oceanului, bătaia vântului, țipetele animalelor, zbârnâitul curentului electric prin cablurile aflate în tensiune etc.), construcția logică a lumilor din joc care îți dau impresia unor habitate de sine stătătoare, pline de viață chiar dacă sunt compuse din materie organică sau anorganică și, fără îndoială, povestea. Aceasta continuă aventurile din jocurile anterioare, la zece ani după perioada în care ne-a lăsat *Riven*.

Un nou personaj malefic apare în joc, interpretat de Brad Dourif (un actor care a fost nominalizat la premiile Oscar), acompaniat în permanență de o muzică înspăimântătoare. Pe acesta ați avut ocazia să-l vedeți într-un film de referință în cinematografia americană – *Zbor deasupra unui cuib de cuci*. Personajul din *Myst III: Exile*, numit Saavedro, vine dintr-o lume care a fost distrusă de cei doi fii ai lui Atrus: Sirrus și Achenar. Eroul nostru (adică noi) va trebui să salveze din mâinile acestui malefic personaj una dintre ultimele cărți ale renumitului scriitor, Atrus, care încearcă să scape de la pieire o civilizație ce a atins culmi nebănuite: D'ni. Aceștia pot intra dintr-o lume în alta prin intermediul cărților de legătură, foarte folositoare și pentru noi în încercarea de a rezolva quest-urile pe care le vom întâlni.

Jocul nu este deloc ușor. Inteligența și spiritul vostru de observație vor fi cu siguranță puse la grea încercare, dar, dacă nu vă veți da bătuți, satisfacția va fi pe măsură. Pe parcursul călătoriei veți găsi destule indicii pentru rezolvarea quest-urilor (desene, mici mecanisme care reproduc mașinăriile de mai târziu, jurnalul și file din jurnalul lui Saavedro), care de altfel sunt logice pentru universul pe care-l creează. *Myst III: Exile* nu mi-a înșelat deloc așteptările, iar pe fanii quest-urilor (cei care preferă rebus, nu integrame) îi așteaptă un adevărat festin.

Sebah

Lumile din joc

Tomahna

Este noua casă a lui Atrus și a Catherinei. O oază de vegetație pe vârful unui peisaj deșertic.



Amateria

O minunăție mecanică în mijlocul oceanului. Combină coloane de bazalt și cratere vulcanice cu unele dintre cele mai sofisticate invenții ale lui Atrus.



J'nanin

Descrisă câteodată ca un paradis al alpiniștilor, este o insulă în care turnuri de granit și ciudate formații biologice înconjoară o oglindă de apă.



Edanna

Cu siguranță inspirată din visurile paradisului pierdut, nu este altceva decât un copac uriaș în mijlocul oceanului. Înăuntrul său s-a dezvoltat un ecosistem perfect.



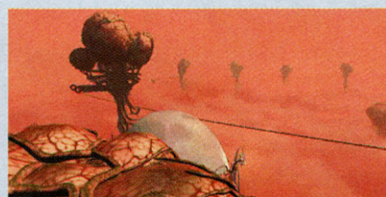
Voltaic

Este o lume compusă din nisip și cer, apă și vânt. Un loc pe care se află tot felul de construcții stranii, fără îndoială făcute de oameni.



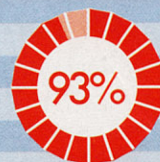
Narayan

Este lumea din care provine Saavedro. O lume formată din insule suspendate. Existența ei este pusă în pericol de acțiunile fiilor lui Atrus.



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Myst III Exile
Gen	Adventure
Producător	Presto Studios
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft România tel. 01-2316769
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Nu

LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	15/15
Gameplay	25/30
Feeling	05/05
Storyline	19/20
Impresie	09/10





Grijă mare! Drum cu denivelări.



Cea mai bună vizibilitate posibilă.

Paris-Dakar Rally

Fărâme ale celei mai grele curse din lume

Raliul Paris-Dakar este unul dintre cele mai cunoscute din lume. Cei peste 6000 km de traseu offroad au constituit în cei 23 de ani de existență o piatră de încercare pentru marii constructori de mașini și pentru cei care s-au încumetat să piloteze bolizii în astfel de condiții. Plecând din Paris (Franța) și oprindu-se în Dakar (Senegal), cursa parcurge o mare varietate de medii din nordul Africii, de la junglă din partea vestică până la deșertul și dunele de nisip din Egipt. **Broadsword Interactive Limited** s-au gândit să ne împărtășească și nouă un pic din experiența acestei curse și au creat *Paris-Dakar Rally*. De ce zic numai un pic? Pentru că jocul ne va oferi un traseu ce se va dezvolta pe numai 300 de km, în cadrul a 12 curse. Dar, credeți-mă, este de ajuns. După ce am pornit jocul și am făcut câteva dintre curse mi s-a părut că jocul este oricum prea lung. Să vă explic și de ce?

De toate pentru toți, mai puțin...

Producătorii au încercat să mulțumească pe toată lumea și au introdus în joc atât faimoasele mașini de teren 4x4 (cu mărci care mai de care), dar și motocicletele, buggie-urile și ATV-uri. E drept că modele sunt destule, dar pentru început vom avea disponibil numai câte unul din fiecare, restul trebuind să le obținem prin clasificări cât mai bune în curse. Putem exersa în modul arcade, putem lupta împotriva timpului sau, dacă ne hotărâm să îmbrățișăm o carieră de pilot profesionist și avem destul curaj, vom putea intra în campanie: întreaga cursă de parcurs, de la un capăt la altul, fără oprire (în timpul cursei n-am reușit să mai ies din joc, doar printr-un Alt-Tab, clic dreapta mouse și Close). Drumurile sunt groaznice. Aderență slabă, nisip, pietre sau mlaștini, toate conlucrează la o experiență offroad care ar putea fi foarte mult gustată dacă nu ar exista anumite „inconveniente". Camera, deși poate fi mutată în mai multe unghiuri (inclusiv în mașină), nu oferă niciodată o perspectivă bună asupra drumului. La acest factor contribuie și grafica, care s-a dorit cu pretenții și uneori reușește (în cazul traseelor pe nisip), dar care de cele mai multe ori te lasă efectiv în ceață. În junglă distingi cu greu pe unde trebuie să o iei, mai ales că nu există nici un fel de hartă, iar indicațiile care vin de la copilot (o voce speriată și o săgeată în partea de sus a ecranului) sunt de multe ori în întârziere. Dacă se întâmplă să ajungi pe marginea drumului sau dorești să admiri peisajul vei avea surpriza de a fi adus brusc pe mijlocul potecii, bineînțeles cu câteva secunde întârziere. Oricum, nu sunt prea multe de văzut, ierburile (sau orice s-or fi dorind a fi) constau efectiv în perdele verticale de substanță verzuie care îți micșorează viteza sau te mai ușurează de o roată. Zgomotele din joc se reduc la un motor turat fără măsură și la clămpănitul suspensiilor care cedează în prima clipă.

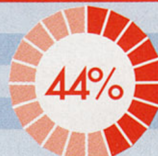
La fiecare campanie mașina are dreptul la un anumit număr de reparații (marcat pe ecran prin numărul de lângă cheia de 24). Se parcurg câte două curse în fiecare stat, pe o distanță de circa 25 de km, împărțite între patru puncte de control, și cu toate acestea nu poți să repari mașina decât în timpul cursei. După ce parcurgem traseul unei țări, avem posibilitatea unei curse bonus, printre dunele de nisip deasupra cărora plutesc mirific chei de 24. Fiecare cheie adunată înseamnă o reparație în plus. Acestea contează foarte mult, deoarece drumurile sunt foarte proaste și după prima sută de metri nu mai ai nici suspensie, nici direcție, nici parbriz întreg sau capotă la mașină. Dar reparațiile nu se fac numai pentru atât. Mașina merge cât de cât, așa că reparațiile trebuie făcute când ai rămas fără una sau mai multe roți. Atunci chiar că nu mai ai ce face. Iar dacă ai rămas fără roți și fără reparații posibile mai există o singură soluție: Ctrl-Alt-Del.

Ar mai fi multe de spus despre ce e rău (joc cu mașini fără multiplayer, singura rezoluție posibilă este 800x600) și puține despre ce e bine în acest joc, dar am să-i las pe temerari să încerce și ei jocul. Baftă multă!

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Paris-Dakar Rally
Gen	Racing
Producător	Broadsword Interactive Limited
Distribuitor	Acclaim Entertainment Inc.
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	08/15
Gameplay	20/50
Feeling	02/05
Impresie	04/10



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ŞI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UŞOR DE ACCESAT, SE MIŞCĂ REPEDE, ESTE STABIL ŞI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ŞI COSTĂ DOAR 3$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ŞI COSTĂ DOAR 5$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ŞI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ŞI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ŞI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ŞI CARTELE RDS LINK AU ATAŞAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ŞI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ŞI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ŞI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

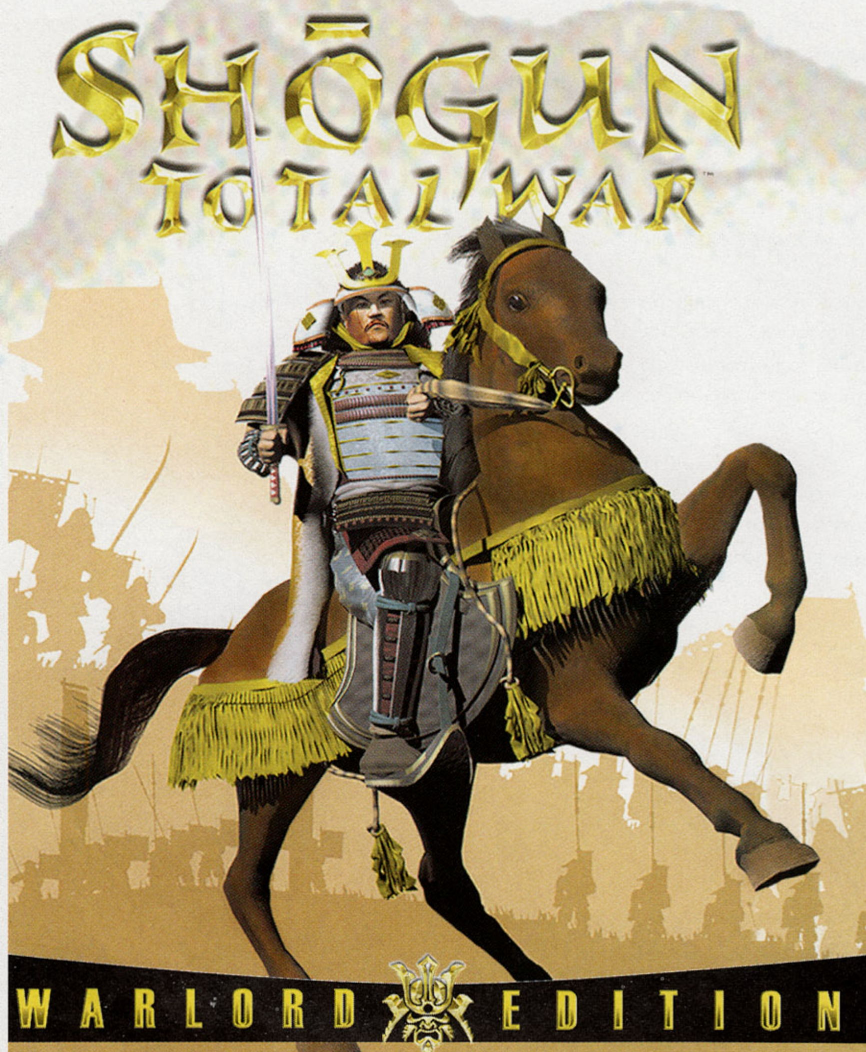
PRIN RDS LINK



RDS LINK

simți diferența?

ARAD 057/228201; BUCUREŞTI 01/3010876; BRAŞOV 068/474135; CLUJ 064/438646; CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAŞI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEŞTI 044/196493; SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIŞOARA 056/200100



„Supărarea poate redeveni bucurie, mânia poate redeveni delicatețe, dar existența unei națiuni distruse nu poate fi refăcută iar cei morți nu vor putea fi readuși la viață."
(Sun Tzu – „Arta războiului")

Unul din jocurile la care țin foarte mult și de apariția căruia m-am bucurat cum rar se poate a fost *Shogun Total War*. Lesne deductibilă este, atunci, nerăbdarea cu care am așteptat versiunea *Warlord Edition* a *Shogun Total War* și curiozitatea extremă care mă împungea cu mii de degete fine: o fi de bine, o fi de rău? Deoarece nu cunosc jucător de *Shogun* care să nu fi devenit un împătimit al acestei capodopere de tactică în timp real, mă grăbesc să liniștesc de la bun început această tagmă din care cu bucurie fac la rândul meu parte – „Fiți impetuoși, viteji samurai, căci este de bine!".

Din avion



De la mare înălțime, planând în viraje tot mai strânse deasupra pachetului *Shogun Total War Warlord Edition*, am observat câteva lucruri noi în ceea ce privește componentele jocului. În primul rând mi-a atras atenția apariția, pe lângă *Shogun*-ul propriu-zis desfășurat în perioada Sengoku Jidai („Țara în război"), a unei extensii, numită *Mongol Invasion*. După cum singuri v-ați dat seama, este vorba despre invazia mongolă în Japonia, de pe la 1200, invazie ce a eșuat în realitatea istorică, pentru că pe flota mogolilor, taman când să se apropie mai bine de coastele Japoniei, a tras-o puțin cam tare curentul. Fapt pentru care flota a făcut o răceală zdravănă, iar aceasta, prost tratată de navigatorii coreeni, s-a complicat cu un bâldâbâc acut. Curentul acela puternic de aer, adică ditamai furtuna, a rămas în istorie, iar japonezii, mulțumind zeilor că până la cancerul următor mai sunt vreo 700 de ani, i-au dat numele binecunoscut de Kamikaze.

În *Shogun Total War Warlord Edition*, extensia *Mongol Invasion* pune tocmai problema reușitei ipotetice a unei asemenea debarcări. „What if?" se întreabă făcătorii acestui joc și ne pun în postura de a alege de pe ce poziție să remodelăm istoria, aceea a hoardei mogole invadatoare, sau cea a armatei samurailor japonezi, puși pe apărarea strâmtoratei glii strămoșești.

Evident, în *Mongol Invasion* vom avea parte de trupe noi, de ambele părți beligerante. Ceea ce este valabil și pentru Sengoku Jidai, însă cu diferențe notabile, atât față de versiunea anterioară de *Shogun*, cât și față de *Mongol Invasion*. În plus, modificări substanțiale în ceea ce privește costul și timpii de construcție ai anumitor unități și clădiri afectează direct dinamica și strategia jocului, în comparație cu versiunile sale anterioare.



Armura, cea mai sigură cremă de plajă.



Provincii lăsate de izbeliște în fața mongolilor. Doar în Chikugo, la râu, te aștept eeeuuu, dooruleee!!

Un mare, mare adaos la toate cele enumerate sumar până acum este apariția campaniilor de bătălii istorice. Urmărind linia evoluțiilor strategice a trei mari Daimyo (Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi și Tokugawa Ieyasu), jocul ne trece prin trei campanii alcătuite din bătălii rămase celebre în istoria Japoniei.

„Astăzi vom ucide miei Și vom viola femei."

(Hanul Tătar - „Discurs în deschiderea lucrărilor Marii Invazii Mongole în Japonia")



Invazia mongolă începe efectiv în provinciile celei mai sudice insule ce se poate găsi pe harta Japoniei, așa cum este aceasta figurată în harta strategică din *Shogun Total War Warlord Edition*. Mai pe limba noastră, voi spune că vaca explodează în insula „cea mai din stânga". Japonia, aflată la 1200 sub shogunatul Hojo, este puțin pregătită pentru a face față valului de barbari. În fiecare provincie veți avea câte o armată uscăţică și urâtă, cu un prodigios zero la parametrul onoare, și fără urmă de bonus pe partea de moral, arme sau armuri. Aproape de la zero, doar cu câțiva Koku în vistieria statului, cei ce vor să pună stavilă mongolilor vor trebui să culeagă și să construiască, să upgradeze și să antreneze intensiv.

Sarcină cu atât mai dificilă cu cât mongolii sunt pur și simplu crunți, cel puțin în cadrul primelor runde de negocieri cu capu-nfipt în vârf de par. Practic, prima armată trimisă de Marele Han nu poate fi oprită decât prin retrageri elastice, ce lasă în urma lor provincii întregi spre a fi cotropite. Adunând din provinciile abandonate o armată cât de cât potentă, măcar ca număr dacă nu și prin calitatea ei, aveți șanse de a rezista, pe ici, pe colo, prin punctele esențiale.

Lucru foarte important, căci, cu cât mai multe provincii ajung în stăpânirea lor, cu atât mai multe trupe vor primi mongolii de pe continent ca întăriri. Și iată cum se încheie frumusețe de cerc vițios, în care, de cât ești mai slab și mai învins, de aceea te trezești cu mai mulți mongoli în jurul beregăților tale. Până la urmă, singura tactică viabilă pentru mine (la jocul cu japonezii) a fost aceea a retragerii în provincii cu râuri, în care am avut șanse mai mari să fac față onorabil. Soluția este foarte bună, însă numai atunci când știi cum se apără bine un pod. Rămași cu ghimpele în coastă, mongolii nu vor mai înainta la fel de repede spre provinciile din nord, unde tu va trebui să construiești și să antrenezi, pentru a alimenta frontul cu carne proaspătă de arc compozit (aflat în dotarea armatei mongole; a fost unul din elementele esențiale în succesul militar al acesteia).

Secretul puterii



Fără îndoială, mișcările oscilatorii de mare amplitudine și frecvență pe care genunchii luptătorilor le executau la vederea trupelor mongole se datorau calității deosebite a acestora, dublată de reputația unei sălbăticii sinistre. Două sunt unitățile esențiale ale armatei invadatoare: arcașii călare (cavaleria ușoară) și cavaleria grea. Extraordinar de mobili și de o precizie a tirului care lasă trupele japoneze cu găurile căscate în piept, cavaleria ușoară mongolă este și foarte rapidă, astfel încât cu greu poate fi ajunsă din urmă chiar și de cavaleria Yari.

Însă, elementul cel mai derutant la primul contact cu cavaleria ușoară mongolă este capacitatea acesteia de a trage foarte rapid cu arcul chiar și în momente de retragere. Tu tocmai gonești o trupă de arcași călări mongoli, când aceștia găsesc deodată un moment să se oprească și să tragă cu arcurile spre tine. Continui urmărirea, și ei iarăși apucă să mai tragă o tură de săgeți în tine. Și tot așa, spre exasperarea ta ca japonez. Excelent modelat de producători acest comportament al arcașilor mongoli, raportat de altfel de numeroase izvoare istorice ale vremii.

Care izvoare istorice vorbesc și de un alt element specific tacticii trupelor mongole. Este vorba de retragerea-capcană, fuga trucată din fața inamicului, ce îl invită pe acesta să se desfacă din defensivă și să pornească la atac în câmp deschis. Mare, și mai ales ultimă greșeală, pe care am făcut-o și eu de câteva ori cu japonezii. Ei bine, odată ieșite din dispozitivul de apărare, trupele mele deveneau din urmăritori urmăriți, în plus fiind lipsite de acoperirea propriilor arcași. Absolut impresionant modul în care producătorii jocului au reușit să implementeze acest comportament AI-ului mongol, aducând o notă de realism excepțional într-un joc care oricum te transpune integral în locul și momentul istoric respectiv.

Vorbind despre a doua trupă călări a invadatorilor, pot spune că, din fericire, mongolii nu primesc „din prima" cavaleria grea, căci altfel zău dacă mai puteam găsi o rețetă a succesului în apărare. În momentul în care au fost debarcate pentru prima oară aceste unități, eu apucasem să rezist primului val și să îmi alcătuiesc oarece unități capabile de a opune o rezistență pe măsura șocului pe care îl produc. Cavaleria grea nu este la fel de rapidă precum arcașii călare, dar este foarte rapidă oricum, fiind sub acest aspect comparabilă cu cavaleria Yari japoneză. Iar o șarjă a acestei cavalerii mongole se lasă de cele mai multe ori cu „winning easily" asupra trupelor japoneze, în câmp deschis. Când atacă la deal, lucrurile se mai schimbă puțin în favoarea invadaților, dar tot va trebui să socotiți cel puțin două trupe bune de apărare la o unitate de cavalerie grea mongolă.

Armata de sclavi



Ei bine, pedeștrii din armata mongolă sunt de fapt chinezi și coreeni luați cu japca de pe continent și puși să lupte pentru binele și mai binele Hanului. Manevrați de AI, sunt într-adevăr slabi, și lesne de pus pe fugă. În mâna jucătorului uman însă, veți descoperi că lucrurile stau mult mai bine, mai ales dacă veți acoperi foarte bine această infanterie cu tirul cavaleriei ușoare. O așezare inspirată a lor poate face o defensivă



De din vale de Rovine-le japonez, podul este prieten cu samuraiul...



... până apare cavaleria ușoară mongolă.

eficientă, în atac însă lucrurile stând mai prost. Cel mai bine, infanteriştii „mongoli" pot fi folosiţi pentru diversiuni, absorbirea în primă fază a unor lovituri inamice, menţinerea unor puncte cheie din teren, sau hăcuirea unor trupe derutate ale inamicului.

Până la urmă, pedestraşii invadatorilor mongoli sunt doar trupe de sprijin pentru elita militară alcătuită din trupele călări. Dar acest lucru nu trebuie să vă facă să credeţi că nu sunt momente în luptă în care astfel de trupe fac faţă mai mult decât onorabil, mai ales dacă au acumulat câteva puncte de „honor". Apoi, aruncătorii de grenade chiar au un efect asupra japonezilor, care, chiar dacă nu mor în explozii, sunt terifiaţi de noutatea unei arme bazate pe praf de puşcă. Pe de altă parte, există, într-adevăr, posibilitatea ca o asemenea grenadă să explodeze chiar în mâna unui soldat propriu, şi atunci se pârleşte rău de tot porcu' de invadator din preajmă.

Problema cea mare a acestor trupe este aceea că mongolii nu cultivă şi nici nu construiesc în provinciile cucerite. De aceea, echipamentul şi moralul acestor trupe nu pot fi îmbunătăţite, ceea ce determină apariţia unui ditamai handicap mai târziu în campanie, când japonezii apucă să-şi upgradeze trupele.

Jaf versus construcţie



Mda, deci, cum spuneam, mongolii nu construiesc nimic. Doar Border Watch Towers, şi atât. Resursele necesare construirii acestora sunt Koku obţinuţi în urma cuceririi provinciilor, drept captură de război. În rest, mongolii par să aibă atât de dezvoltat reflexul luării pietrei de sub piatră încât nu sunt în stare să şi pună pietre într-o grămadă care să poată fi numită construcţie. De aceea, canci upgrade-uri, canci antrenare de trupe, deci te mulţumeşti cu ce vine de pe continent, din bunăvoinţa Marelui Han.

Dar care este, până la urmă, acel ceva care poate opri această imposibilitate a construcţiei să devină un handicap prea mare în lupta cu nişte japonezi puşi pe fapte mari de muncă şi de glorie ostăşească? Răspunsul este alcătuit din două elemente. Primul este mobilitatea. Cheia succesului mongol constă în invadarea provinciilor din spatele frontului, unde armatele japoneze sunt foarte rare şi mici. Numai că mongolii nu pot construi sau folosi porturi, deci, mai întâi, ar cam trebui spartă într-un loc linia frontului inamic. Ori, asta este destul de greu de făcut în primele faze ale campaniei.

Din fericire, atunci când joci de partea mongolă, unele întăriri vin pe mare şi debarcă tocmai prin zona Wakasa şi Kaga, adică taman în spatele frontului. Evident, cea mai bună treabă pe care o poţi face, şi pe care AI-ul mongol o execută, dar fără a o exploata prin consecvenţă la adevărata ei valoare strategică, este să trimiţi o trupă mică la cucerit de provincii rămase fără apărare. Nu este necesar să păstrezi acele provincii mai mult de o tură, pentru că efectele asupra construcţiilor japoneze sunt atât de devastatoare încât simpla plimbare de jaf pe hartă, din provincie vulnerabilă în provincie vulnerabilă, are o valoare strategică imensă. Pur şi simplu, la cucerirea de către mongoli a unei provincii japoneze, toate construcţiile existente în respectiva provincie sunt transformate în scrum. Rezultatul: poţi da înapoi cu zeci de ani eforturile japonezilor de a construi (la propriu) o rezistenţă în faţa invadatorilor de pe continent. Dar, şi aici există un „dar", nu prea rentează să menţii respectivele provincii astfel cucerite. Iar asta pentru că este foarte greu să aduci loialitatea populaţiei locale la niveluri apropiate de 100% - mult mai greu decât dacă ai juca în *Sengoku Jidai*. Lucru firesc, căci mai degrabă populaţia tinde să se acomodeze cu noi stăpâni japonezi, decât cu mongolii străini şi de o nemaipomenită cruzime, pe deasupra. Urmarea acestui lucru este că mongolii sunt nevoiţi să-şi „dilueze" trupele, păstrând o vreme îndelungată în jur de trei, chiar patru unităţi, în provinciile cucerite. Un alt obstacol notabil în calea cuceririi mongole mai este pus şi de extraordinara fertilitate a concubinelor shogunului, care îi oferă suficienţi băieţi cât să nu rămână Japonia fără conducător, de oricâte ori comandantul suprem se irită prea tare la gât din cauza lipsei de fineţe a bărbierului mongol.

Am fost cucerit ...



...până la urmă de această *Mongol Invasion*. Lucrul cel mai important pentru a mine a fost acela că producătorii nu au realizat un simplu expansion pack, în care să ne vâre pe gât nişte unităţi noi şi ceva story diferit, peste care să pună un nume de rezonanţă comercială. Nici pe departe, în cazul *Mongol Invasion* este vorba de o excelentă modelare a comportamentului tactic şi strategic al unor unităţi militare reale, ce par foarte credibile inclusiv din perspectiva unui jucător familiarizat cu istoria militară a populaţiilor nomade.

Avem astfel o combinaţie de mai multe elemente care concură superb la definirea modului de a acţiona al unei populaţii nomade de războinici asiatici. Înainte de toate se află caracteristicile tactice ale mobilităţii şi versatilităţii arcaşilor călări, la care se adaugă abilitatea atragerii inamicului în false urmăriri. Apoi, este prezent aspectul strategic al atacurilor cu scop de jaf şi distrugere desfăşurate prin acoperirea de mari suprafeţe din teritoriul inamic într-un timp foarte scurt, dar cu un efect distrugător asupra infrastructurii populaţiilor invadate.

Pe de altă parte, în linia aceluiaşi comportament de prădători nomazi, spre finalul campaniei purtate de partea japonezilor, veţi constata că mongolii capătă tendinţa de a se retrage rapid, fără luptă, din ultimele provincii pe care le mai deţin în Japonia. Ba chiar ultima provincie poate fi recuperată fără confruntări armate de către japonezi, invadatorii aneantizându-se pur şi simplu, plecaţi probabil pe mare înapoi pe continent. Din fericire, bucuria de a-ţi recuceri rapid provinciile este atât de mare încât retragerea mongolilor nu te deranjează câtuşi de puţin, la capătul unor serii de confruntări istovitoare.



Debarcată în spatele liniilor inamice, o unitate mongolă îşi răsuceşte ţigări din provinciile inamice.



Explozii spectaculoase în rândurile japoneze. Grenadierii mongoli dau cu bombardelele.



Sau despr

Trebuie să recunoaştem, odată ajunşi la concluziile tocmai expuse, că engine-ul tactic şi cel strategic al *Shogun* îşi dovedesc încă o dată geniul concepţiei, permiţând modelarea credibilă a unor desfăşurări tactice şi strategice, chiar în situaţia în care acestea trebuie să respecte anumite particularităţi certificate istoric. Apreciez mult *Mongol Invasion* pentru faptul că reuşeşte cu vârf şi îndesat să te transpună în cu totul altceva decât un *Shogun* dat la reşapat. Extensia *Mongol Invasion* este realmente diferită tactic şi strategic de *Shogun*-ul din care provine, oferindu-ţi provocări interesante şi mai ales noi. Ca un element anecdotic, unele din aceste provocări îşi au originea în chiar lipsa anumitor unităţi militare pe care le aveam în Sengoku Jidai. Iar asta pentru că în *Mongol Invasion*, pentru păstrarea adevărului istoric, nu veţi putea antrena călugări războinici şi nici un fel de archebuzieri sau muschetari.

Alfa ...



Ei, dar în pachetul *Shogun Total War Warlord Edition* se află inclus şi *Shogun*-ul propriu-zis, ce modelează tactic şi strategic situaţia Japoniei aflată în plin Sengoku Jidai. Din fericire, această versiune a *Sengoku Jidai* este una serios îmbunătăţită faţă de cea precedentă. Şi prima observaţie în acest sens am făcut-o chiar la începerea jocului, când mi s-au oferit patru variante de *Sengoku Jidai*, una fiind cea clasică, din prima versiune a *Shogun Total War*, şi alte trei noi-nouţe. În prima dintre acestea, ce începe în 1530, fiecare clan are foarte puţine provincii, Hojo şi Oda având chiar numai câte una. A doua, la 1550, lasă jucătorului un start intermediar ca dificultate, cu mai multe provincii pe cap de clan. A treia nouă variantă de început al jocului oferă fiecărui clan multe provincii şi porneşte la 1580.

Noile începuturi de *Sengoku Jidai* mi s-au părut cu adevărat provocatoare. Cu atât mai mult cu cât, la 1530, provinciile rebele capătă o mare importanţă, fiind ocupate de armate foarte „vioa-



e cum să începi Sengoku Jidai în fundu' gol.

Trupe noi în Shogun Total War Warlord Edition (exclusiv Mongol Invasion)



Cavaleria uşoară

Aceştia sunt luptătorii nomazi tipici, arcaşi pricepuţi şi călăreţi excelenţi. Sunt anume pregătiţi pentru a hărţui şi ambuscada şi sunt ideali pentru tactica loveşte-şi-fugi, atât de mult folosită de mongoli pe câmpul de luptă. Mobilitatea şi capacitatea de manevră superioare le permit să se adune rapid, să atace iar apoi sa se retragă, putând relua acest ciclu de atâtea ori cât este necesar. Sunt înarmaţi uşor, nu au armuri şi nu fac bine faţă luptei de apropiere.



Cavaleria grea

Având rolul tradiţional al elitei aristocratice pe câmpul de luptă, cavaleria grea mongolă este destinată ruperii rândurilor inamice prin şoc şi impact. Călăreţi de excepţie, sunt foarte bine înarmaţi cu suliţe şi protejaţi de armuri şi scuturi. Este indicat a fi folosiţi pentru a ataca unităţi de infanterie şi pentru a anihila trupe deja aflate aproape de a ceda în luptă.



Skirmisher

Skirmisher-ii sunt trupe dotate cu armuri grele, ce poartă javelinuri, scuturi şi o sabie, aceasta din urmă chiar dacă skirmisher-ii nu sunt antrenaţi pentru lupta corp la corp. Cea mai bună utilizare a skirmisher-ilor este la aruncarea de „salve" de javelinuri, sub protecţia propriei armuri. Javelinurile sunt un tip de suliţă foarte eficace când este aruncată, dar numai trei astfel de arme pot fi purtate de un soldat, după folosirea cărora acesta trebuie să se retragă. Skirmisherii nu sunt mongoli, ci probabil recruţi chinezi, care se găsesc într-o proporţie foarte mare în armatele Hanului Kubilai.



Suliţaşi

Întocmai precum omologii lor japonezi, suliţaşii mongoli sunt o bună forţă defensivă în faţa cavaleriei. Calitativ însă, nu sunt la fel de buni ca samuraii suliţaşi, dar se poate pune bază pe ei în cele mai multe situaţii de luptă.



Trupe de gardă

Folosite ca unităţi pedestre de asalt, trupele de gardă (îndeobşte de origine chineză) se mişcă relativ încet. Cauzele sunt echipamentul mai greu şi tipul armei folosite – o lamă tăietoare lată, montată la capătul unei prăjini de aproape 2,5 metri. Deşi există anumite asemănări ale acestei arme cu naginata japoneză, acestea se estompează când vine vorba de eficacitate, spre dezavantajul luptătorilor mongoli. Trupele de gardă vor face faţă în lupta corp la corp, dar sunt vulnerabile în faţa săgeţilor.



Thunder-bomber

În mod practic, aceştia ar putea foarte bine să se numească „grenadieri", deoarece poartă şi aruncă spre inamic grenade cu praf de puşcă. Efectul unor asemenea grenade „de epocă" poate fi devastator, dar raza de acţiune a acestor trupe este foarte scurtă. În plus, există marele risc ca explozia unei grenade să afecteze propriile trupe, căci grenadierii se pot arunca în aer pe ei înşişi, datorită imperfecţiunilor armei folosite, aflate încă în stadiul primitiv. Datorită foarte slabei dotări cu alte tipuri de armament, thunder-bomber-ii sunt foarte vulnerabili în lupta corp la corp în faţa oricărei unităţi inamice.



Arbaletieri ashigaru

Arbaleta este o armă chinezească pe care japonezii au adoptat-o şi folosit-o ocazional. Marele avantaj al acestei arme constă în faptul că folosirea ei nu presupune o pregătire la fel de intensă şi complicată ca a unui arcaş, şi de aceea trupele care o utilizează sunt alcătuite nu din samurai, ci din ţărani. Preţul plătit pentru uşurinţa în utilizare constă în timpul necesar încărcării sale, datorat mecanismului destul de complicat implicat în această operaţiune. De aceea, deşi o salvă a unei întregi unităţi are un efect devastator, iar trupele de acest fel sunt „ieftin" de antrenat, cadenţa salvelor unei unităţi de arbaletieri ashigaru este sensibil inferioară celei a arcaşilor. Pe de altă parte, aceşti arbaletieri îşi vor epuiza foarte greu săgeţile, fiind eficace pe întregul parcurs al bătăliilor, oricât de îndelungate ar fi acestea. Arbaletierii ashigaru sunt complet ineficace în lupta de apropiere, în care vor pieri în număr foarte mare.

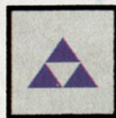
ie", gata oricând să se alieze între ele și să te pistoneze cu atacuri nimicitoare. Esențial în dinamizarea acestui început de joc este faptul că alianțele de rebeli (care rebeli sunt acum de culori diferite, în funcție de clanul lor dominant) sunt eficiente și agresive, nu doar gâște de hartă pentru atacuri de școală. Apoi, menținerea cu efective reduse, în prima fază a jocului, a provinciilor rebele cucerite este foarte dificilă, acestea având o tendință foarte mare de a se răscula.

Cu adevărat, alianțele cu celelalte clanuri devin în primă fază un instrument vital al supraviețuirii, iar surprizele (a se citi trădările) aliaților sunt foarte rare, deoarece și aceștia au nevoie de prietenia ta ca de aer. Mi s-a întâmplat chiar să văd un clan dispărând sub atacurile rebelilor, nu la mult timp după începerea jocului.

Începând la 1550 sau 1580, să nu credeți că lucrurile vor fi mai ușoare. Nicidecum, pentru că fiecare clan are de data asta mai multe construcții și mai multe trupe, a căror calitate poate fi covârșitor superioară celor proprii. Pornind la 1580 cu Uesugi, am avut teribila surpriză să constat că în provincia Shinano clanul Takeda avea deja trupe de cavalerie grea, cu armură upgradată la maxim. Iar eu, pe acolo, cu ceva yari samurai și arcași, plus vreo două trupe de călugări războinici, eram fiul „heavy rain"-ului de toamnă.

Vedeți dar că starturile de campanie în Sengoku Jidai au devenit mult mai variate, fiind de-a dreptul incitant să descoperi noile tactici și strategii, atât de diferite la 1530 față de 1550 sau 1580, ce trebuie gândite pentru fiecare situație de început în parte.

... și Omega



Sfârșitul, ei bine, sfârșitul de campanie era teribil de plictisitor și de liniar în primul *Shogun*. Practic, după ce murea ultimul Daimyo inamic, multe provincii rămâneau pline de armate de rebeli foarte ușor de dat jos de pe hartă. Plictiseala era cu atât mai mare cu cât și provinciile deținute de proaspătul defunct Daimyo erau mai multe. Ceea ce se întâmpla deseori, deoarece îndeobște clanurile dușmane se măcinau reciproc până când rămânea unul mai puternic, ce cucerea astfel o bună parte a Japoniei. Și să vezi jumate de Japonie albă de rebeli, că mai trebuie cucerită cu banale atacuri de școală, era chiar demoralizant.

În versiunile de *Sengoku Jidai* aflate în *Shogun Total War Warlord Edition* lucrurile s-au îndreptat mult sub aspectul finalului de campanie. Cheia unei asemenea îmbunătățiri stă în faptul că un clan distrus se poate regenera, pe baza apariției într-o provincie de rebeli a unui urmaș al ultimului Daimyo al clanului respectiv, care urmaș a scăpat de asasinii trimiși de dușmanii săi.

Astfel, oricât de tare s-ar strădui clanurile să se extermine între ele, tot mai ridică unul din cele dispărute capul, ceea ce reduce numărul rebelilor de pe hartă și crește proporția provinciilor inamice capabile de producție și construcții, precum și de antrenarea unor trupe serioase. Provocarea este cu atât mai mare cu cât clanurile renăscute pot folosi construcțiile rămase în provinciile rebele care li se alătură, deci pot antrena trupe mai capabile care să ți se opună.

Iată motivul pentru care nici gheișele nu mai au un rol atât de hotărâtor în joc - oricât ai asasina, unii tot își mai revin. De altfel, puterea gheișelor este mai scăzută, iar timpul necesar pentru antrenarea lor (opt sezoane!) le face unelte valabile, dar nu tocmai comode în utilizare. Rolul lor preponderent a devenit mai degrabă de a asasina generali capabili, decât de a decapita clanuri întregi. Iar, ca o observație personală, vă voi spune că în noua versiune de *Sengoku Jidai* vor apărea mai des generali și Daimyo de rang 6 decât în cea anterioară.

Punând condiții victoriei



O modalitate oarecum artificială de a rezolva problemele posibilei plictiseli de final de campanie este cea a condițiilor de victorie. În versiunile de *Sengoku Jidai* din *Shogun Total War Warlord Edition* există posibilitatea de alege situațiile în care o campanie poate fi terminată victorios. Acestea, în număr de patru, sunt după cum urmează: cucerirea tuturor provinciilor Japoniei, controlul a 40 din 60 de regiuni, eliminarea clanurilor rivale sau menținerea clanului propriu vreme de 70 de ani.

Deși, pentru cei grăbiți, o asemenea îmbunătățire a finalului de campanie poate fi utilă, opinia mea este că forma actuală a jocului a făcut mult mai puțin necesară scurtarea părții de sfârșit a *Sengoku Jidai*.

Tonifiantele întăriri



Într-un fel, producătorii au reușit parțial să rezolve problema întăririlor care sosesc pe câmpul de bătălie atunci când arunci în luptă mai mult de 16 unități. În primul rând, înaintea începerii bătăliei poți alege care din trupele disponibile se vor afla în primele 16 ce vor intra în bătălie. Din păcate, cele rămase ca rezervă nu pot fi organizate într-un queue, adică într-o „coadă" ordonată după voința jucătorului.

În al doilea rând, un element interesant privind sosirea întăririlor a fost introdus în *Shogun Total War Warlord Edition*. Întăririle nu mai apar pe câmpul de bătaie într-un loc anume, în care eventual poți sta să le pândești și să le ataci de cum le vezi, cu efectul previzibil al unui „running away" instantaneu din partea lor. Nu, întăririle vin aparent întâmplător în diverse margini ale câmpului de

Trupe noi (inclusiv Mongol Invasion)



Cavaleria naginata

O îmbunătățire substanțială a samurailor naginata a fost făcută prin urcarea acestora în șeile cailor! Succesul în luptă al naginatei folosite de cavalerie se datorează configurației acesteia - o sabie la capătul unei sulițe. Bine apărați de armuri și dotați cu o armă grea, călăreții naginata nu sunt foarte rapizi, dar viteza lor superioară infanteriei și capacitatea de a ataca cu succes samurai yari îi fac foarte doriți în dotarea unei armate puternice. Pot fi antrenați în provinciile care au un Famous Horse Dojo și un Spear Dojo.



Kensai

În traducere, kensai ar însemna „sfinți întru sabie", desemnând marii maeștri ai sabiei, formați într-o viață dedicată în întregime acestei arme. Acești oameni erau capabili să lupte cu mai mulți oponenți deodată și să învingă, deseori rămânând neatinși. Kensai pot fi antrenați numai în cel mai valoros dintre toate dojo-urile: Legendary Sword Dojo. Deși apar ca o singură persoană pe câmpul de luptă, fiind practic o unitate militară într-un om, această aparență nu trebuie să vă înșele - kensai sunt excepțional de capabili, cu adevărat mortali pentru orice oponent. Pot fi puși să apere poduri sau porțile castelelor, dar sunt foarte utili și pentru înclinarea hotărâtoare a balanței în favoarea voastră, în punctele critice ale luptei.



Ninja de bătălie

Spre deosebire de acei ninja care pot fi folosiți numai în harta strategică, cei de bătălie pot fi plasați pe câmpul de luptă întocmai ca orice altă unitate militară. Ceea ce îi face pe acești ninja mai speciali față de alte trupe este capacitatea lor de a se ascunde (sunt „concealed" în orice tip de teren). Pot fi văzuți numai în momentul în care lovesc, iar precizia și forța loviturii date de această unitate alcătuită din 12 sau 20 de oameni sunt direct proporționale cu excepționala lor pregătire. Utilizarea lor în asasinarea pe câmpul de luptă a generalilor inamici este misiunea cea mai indicată pentru ninja de bătălie, dar presupune o mare finețe tactică în ce privește amplasarea și deplasarea acestora. Din fericire, această unitate poate folosi în luptă atât săbii cât și arcuri, cu acestea din urmă putând executa de la distanță un tir de mare precizie asupra generalului inamic.

luptă, ceea ce se constituie deseori într-un element surpriză, ce sporește atractivitatea luptei tocmai în momentul în care ai zice că gata, i-ai terminat pe inamici.

În special în *Mongol Invasion*, apariția în spatele meu a întăririlor mongole a dus la schimbarea dramatică a cursului bătăliei. De altfel, acest element surpriză se potrivește ca o mănușă comportamentului unei armate mongole, ceea ce duce realismul și, până la urmă, plăcerea jocului la un nivel foarte înalt. Iar asta mai ales în provinciile cu râuri, unde ai spune că nimic nu poate trece podul în fața ploii tale de săgeți. Ei bine, când întăririle inamicului vin de pe același mal cu tine, treaba se cam încurcă, nu?

Bucătărie japoneză



Sunt câteva amănunte foarte importante la care producătorii au umblat în *Shogun Total War Warlord Edition*. Spre exemplu, se pot completa trupe de același tip, până la numărul maxim de luptători permis de joc. Înainte, dacă aveai 60 de oameni într-o unitate de arcași și 41 în alta, nu puteai să le combini dacă numărul maxim de oameni setat era de 100. Acum, acestea pot fi combinate, rămânând pe dinafară o unitate compusă dintr-un singur om. Prin acest procedeu se pot foarte ușor alcătui din nou trupe capabile de impact asupra inamicului și de honor mare. Ce rămâne pe lângă poate fi ușor trimis spre completare în alte armate.

Iar dacă vrei să scapi de o trupă care te încurcă, așa cum ar fi unitatea unui general de grad -1 sau -2 (care a pierdut bătălii), există posibilitatea de a o executa, pur și simplu! Din harta strategică, dai comanda de execuție a unității, și aceasta dispare către tărâmuri mai bune, unde Izanagi și Izanami îi vor mustra pentru comportamentul lor nedemn în luptă.

O altă modalitate nouă de completare a efectivului unei unități este de a-i da „refit" într-o provincie care poate antrena tipul respectiv de trupă. Practic, trupa este încărcată prin drag-n-drop în queue-ul de antrenament, și în sezonul următor este completă, la un cost evident mai scăzut decât o trupă nouă. Este drept, honorul ei este resetat dar, dacă în provincia respectivă ai upgrade-uri la dojo-uri, eventual armoury și swordsmith, toate acestea vor mări calitatea trupei completate întocmai precum în cazul celor nou antrenate. Deci, „refit"-ul este și o foarte interesantă modalitate de upgrade al trupelor mai slabe sub aspectul armelor și echipamentului!

Foarte interesantă mi s-a părut introducerea unei construcții noi, numită „Drill Dojo", care are efectul creșterii capacității de „rally" a unei trupe aflate în „rout", prin creșterea disciplinei și coordonării pe câmpul de luptă. În ce privește celelalte construcții, vestea bună este că, în special la cele de bază, costurile și timpii de realizare au scăzut simțitor în *Shogun Total War Warlord Edition*, față de versiunea anterioară. Efectele unei asemenea modificări asupra dinamicii jocului și atractivității acestuia sunt miraculoase - dar să nu uitați că de ele beneficiază și inamicul...



Eficacitatea salvei de javelinuri pune pe fugă samuraii yari.

Să tot alegi



Înainte de toate, *Shogun Total War Warlord Edition* oferă jucătorului posibilitatea de a alege dintr-o multitudine de campanii posibile. Dacă ne gândim că avem *Mongol Invasion* de ambele părți, *Sengoku Jidai* în patru variante cu toate clanurile, iar la aceasta adăugăm excepționalele campanii de bătălii istorice, plus bătăliile singulare și modul multiplayer, observăm că avem o căpiță întreagă de posibilități, care duc rejucabilitatea *Shogun Total War Warlord Edition* la un nivel pe care îl ating foarte puține jocuri.

Vorbind despre campaniile de bătălii istorice, acestea sunt pur și simplu cireașa de pe un tort excepțional garnisit. Deoarece situațiile tactice în care ești pus sunt foarte variate și uneori aproape imposibile, orice împătimit de *Shogun* va descoperi cu mare bucurie ce înseamnă să porți numele unui Daimyo renumit. Foarte interesant mi s-a părut modul în care este valorificat un asediu de castel în campaniile de bătălii istorice. Dacă în *Sengoku Jidai* sau în *Mongol Invasion* un asediu este oarecum formal, datorită prezenței între ziduri a unor trupe terminate deja după o bătălie pierdută, în bătăliile istorice lucrurile pot sta complet diferit, mai ales în perspectiva apariției unor forțe superioare venite să ajute pe apărătorii castelului.

Cele trei trupe noi care apar în fiecare campanie a *Shogun Total War Warlord Edition*, adică ninja de bătălie, kensai și cavaleria naginata sunt un adaos inspirat la cele deja existente. Ninja de bătălie și kensai oferă alternative interesante la tacticile obișnuite deja în *Shogun* și dau posibilitatea desfășurării unor acțiuni ce presupun viteză, calcul, dar și îndrăzneală și flexibilitate, la un nivel mult mai ridicat decât până acum, generând chiar situații de reală surpriză în timpul bătăliei. Iar cavaleria naginata are o valoare inestimabilă pe câmpul de luptă, fiind singura trupă călări capabilă să facă literalmente praf unități de samurai yari, ceea ce mărește necesitatea antrenării infanteriei naginata, acum mult mai importantă decât în versiunea anterioară.

A-nflorit cireșii, domne!...



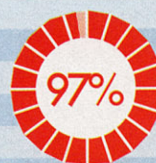
... pe mouse-ul meu de bucuria de a juca acest minunat *Shogun Total War Warlord Edition*, pe care l-am simțit aproape ca pe un joc nou, date fiind numeroasele îmbunătățiri și adăugiri față de prima sa versiune. Apoi, sunetul, grafica, prezentarea, filmele animate, muzica, toate sunt excepționale și întregesc atmosfera specifică acestui joc, a cărui particularitate a fost de la bun început tocmai aceea că te „prindea" foarte bine, făcându-te să te simți acolo, în Japonia secolului al XVI-lea și ditai Daimyo-ul pe deasupra. Și nu pot încheia fără a vă spune că manualul „The Way of the Daimyo" a fost mult extins și completat (până la 125 de pagini!), devenind o carte atractivă în sine.

Vă recomand din toată inima *Shogun Total War Warlord Edition*, pe care îl consider unul din acele puține jocuri importante, de care îți aduci aminte o viață întreagă cu plăcere, și care prin calitatea deosebită a elementelor de prezentare, sunet și animație, merită cu prisosință achiziționat în original.

Marius Ghinea

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Shogun Total War Warlord Edition
Gen	Simulator tactic și strategic
Producător	Creative Assembly & Dreamtime Interactive
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel.: 01-3455505
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Da

LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Storyline	10/10
Multiplayer	10/10
Impresie	10/10



The Mystery of the Druids

Nu putem vorbi despre altceva? Vă rog, măcar de data asta!

Cam acesta ar fi lait-motivul monologului care va urma. Știu că sună oarecum asemănător bancului cu nebunul care acum râdea, acum plângea, dar eu continuu cu încăpățânare să sper că nu vorbesc singur. Mă întreb dacă ați înțeles ce vreau să spun de fapt. Dar nu contează. În general, orice „pierdere" își are motivul ei. În cazul de față, motivul principal este posibil să fie reprezentat cu mândrie de subiectul acestui articol. „Who, me?", spuse el. Vedeți? V-am avertizat. Probabil că deja sufăr de alterări grave ale personalității. Se pare că am de-a face cu o manifestare acută de „delirum per subiectam datae". Unii dintre voi s-ar putea gândi că manifestarea începe să devină cronică. Și ce dacă. Odată mi s-a întâmplat să văd un gagiu spilcuit, tras la mai multe ace ca soția acupuncturului, cu o privire de genul „bă, dacă v-ați vedea de la doi metri cât am eu, v-ați da cu gura de clanță de rușine", cu papucii așa de bine lustruiți că puteai să-ți numeri amigdalele în ei, și eu nu am putut să spun decât că „Precis îi miros picioarele mai tare decât gardurile după Festivalul Berii". De ce? Pentru că, domnilor, nimeni nu-i perfect. Și dacă cineva ar fi perfect, tot n-ar fi perfect pentru că ar fi groaznic de plictisitor. Cel mai rău este, însă, atunci când dai peste câte un joc la fel ca cel de față. Pe lângă faptul că nu este perfect, mai e și plictisitor. Ca o vacă în timp ce rumegă. Apropo, ați văzut vreodată o vacă rumegând? Eu am văzut. Odată am fost chiar pedepsit să stau vreo oră să o admir în timpul acestui ritual. Este... uciderea minții, oarecum asemănător cu a scoate iarba dintre plăcile de beton ale unei curți de o jumătate de hectar. Te mai întrebi de unde Sindromul Vacii Nebune. În cazul lor este, credeți-mă, justificat, deoarece zic că vacile astea au nevoie de ședințe de psihanaliză și nu de alte lucruri precum terapie intensivă de urgență care, ca să fiu elaborat, în final determină „efectul de armă albă".



Am fise, am fise, am fise, am...



Muzeul Lor Ăla Mare

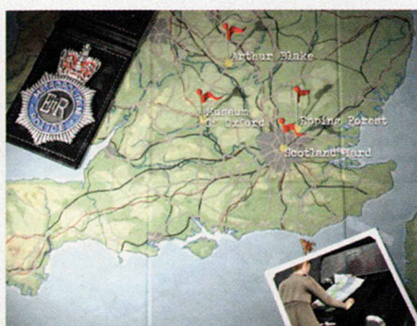
Vedere de la Stonehenge

Cine? Ioooooooo...

Acum, că tot am ajuns la acest sindrom, să vorbim un pic de ceea ce nu vreau să vorbesc, despre acest „lucru" pe care producătorii l-au numit joc. Conceptul de joc implică de obicei anumite elemente esențiale de tip distracție, relaxare, dezvoltarea unor capacități intelectuale, chiar obsesie, dacă vreți. Ceea ce avem în fața noastră iese complet în afara tuturor acestor



Tată, hai acasă că e târziu.



Cea mai hartă dintre ele

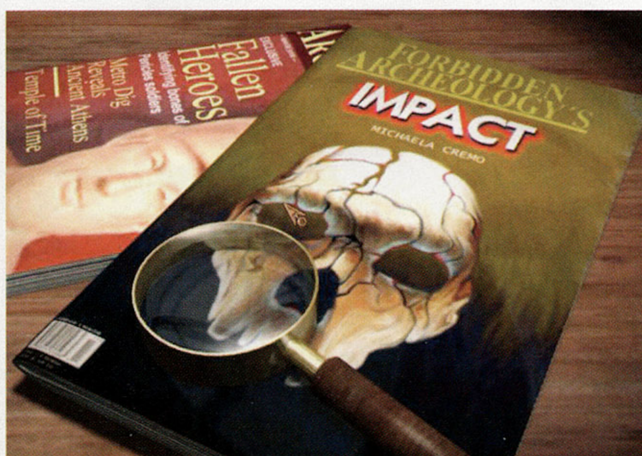
tipare clasice. Este ceva care nu distrează, nu relaxează, nu dezvoltă nimic altceva decât poate oligofrenie. Ajungând la această concluzie după un studiu de câteva ore, am căutat și am găsit denumirea perfectă pentru dânsul: anti-non-joc. Adică, nu este doar un nonjoc pentru că nonjocuri găsim peste tot (exemplul cel mai concludent în acest caz este școala), ci mai este și antijoc. Din comasarea celor două a ieșit această, cum să zic..., ă..., treabă, problemă, chestie, socoteală, cum doriți (aștept sugestii). Ca să nu vă mai țin în suspans, o să vă descriu cu inima strânsă de tristețe și grijă părintească despre ce este vorba. În eventualitatea în care aveți antinondubii, acest antinonjoc este un antinonadventure antinonclasic. Acțiunea se petrece în țara de baștină a unei vedete de muzică ușoară, Madcow Oligofurther (poate vă amintiți piesa ei „ Meat is crazy, but its true"). Aici, dintr-o perspectivă „third person", cam neputincioasă de altfel, joci rolul unui nou detectiv în „Grădinița Scoțiană" (Scotland Yard). Numele său, din păcate, nu spune nimic altceva decât Brent Halligan. Din această cauză dar și pentru că poartă pe frunte un ecuson cu titlul „Mulder's fan", dânsul este nevoit să accepte un caz mai puțin obișnuit. Se face că, de la un anumit timp încoace, în frumoasa și cețoasa țară a lui „Inimă adrenalinoasă" (aka Braveheart) se întâmplă treburi tare urâte. Oamenii mor, dar nu toți. Numai unii. Aceștia sunt mai speciali pentru că atunci când sunt găsiți le lipsește un lucru esențial oricărui mort relativ recent și care se respectă: carnea de pe el. S-au încercat tot felul de lucruri, de la frecatul la ochi până la turnatul apei peste oase, doar doar le-o crește niște mușchi ca în

Cine este domnul Halligan?



Pe terenul intravilan aparținând unui parc, proprietate de drept a primăriei din Londra, s-a născut o idilă între un tânăr detectiv non-erou și o prea frumoasă, și atât, nonfecioară de provincie. După circa 7 luni și jumătate, un scâncet a spart aerul plin de liniște al unei stații de metrou, proprietate a aceleiași primării, dar și a poporului. Cu tatăl mort într-un accident de pescuit și mama moartă tragic într-un accident aviatic (lovită temporal de aeromodelulul cu reacție al unui MIG-29), tânărul de numai 9 luni s-a văzut părăsit de soartă în jungla străzii. Cineva i-a făcut o poză. Când el a văzut-o și și-a dat seama cât de infantil este, a leșinat. Altcuiva i s-a făcut milă, dar i-a trecut repede și l-a lăsat pe treptele Scotland Yard-ului. Aici a fost crescut de angajata de la xerox, o femeie bună la suflet, dar fără ca cineva să știe că-i femeie. Astfel a ajuns noneroul nostru angajat al poliției. Singurele lucruri cu care a rămas sunt antitalentul, salariul de detectiv și multe copii xeroxate ale feței lui expresive.

(Text original, traducerea și adaptarea, Locke)



Cum să devii miliardar și mai ales de ce.



Aur, aur, am găsit aur!



Dragi Tovarăşi. Ne-am adunat astăzi aici pentru a celebra cel de-al IV-lea congres al Partidului Druizilor de Dreapta...

„Întoarcerea morților vii". Dar nimic. Detectivul ăsta se vede astfel pus în fața unei enigme. Cine? Cum? De ce? Și antinonjocul începe. Vorbești cu șefu', îi furi chibriturile, îți tragi fața la xerox, explorezi, vorbești cu tot felul de indivizi, mergi, fugi, iar discuți, iar îți tragi figura la xerox. Nu pot să nu vă descriu mai larg măcar câteva aspecte tip gameplay care vor umple spațiul dintre cele două capete reprezentate de început și sfârșit (sfârșitul fiind de fapt cel mai bun lucru dintre toate).

Mici exemple

Iată cam ce veți antinonvedea când îl veți nonjuca. Respectând linia de clasic-adventure, treaba asta e plină de puzzle-uri, care mai de care mai „deștept" de internante la Sapoca (casă de nebuni – n.n.). Concret, tu, adică Brent, după ce mergi la locul faptei și aduni un os plus iarbă arsă, trebuie să supui aceste dovezi analizei. Atât știi. Acum, iată prin câte va trebui să treci ca să faci asta. Întâi mergi la sediul Scotland Yard-ului și discuți cu tipul de la laborator. Acesta, deoarece a lipsit de la cursul de oase și iarbă arsă, nu știe să-ți spună prea multe și te trimite la un vestit antropolog de la Muzeul Lor Ăla Mare. Te duci la muzeu și constați că e închis pentru renovări. Dar șansa îți surâde, deoarece de gardul vestitului muzeu stă rezemat un om al străzii al cărui sânge bate cu siguranță spre 60 de grade. După o lungă discuție cu el afli că, totuși, înăuntru se află o... domnișoară. Ce faci acum? Hai să sunăm muzeul. Te uiți în jur și descoperi cu uimire o cabină telefonică. Cool stuff! Cauți în cartea de telefon, găsești numărul, dar n-ai mărunți. Până aici am înțeles, e o.k., dar de acum încolo totul devine londonez (sinonim pentru cețos). În loc să te duci frumos la primul chioșc și să schimbi bani, trebuie să elaborezi un întreg „master plan", cum să furi mărunțișul din basca rugătoare a bețivului. Trebuie să mergi să-l aburești pe amărât, să-l faci să-ți ceară alcool, să-i iei sticla, să adormi după consumul a nu știu ce substanță din laboratorul Scotland Yard-ului, să umpli sticla cu substanța respectivă, să o duci înapoi, veselul companion să adoarmă și în final să furi monedele atât de dorite. În cadrul



acestei macro-încurcături, bineînțeles că mai există și unele mici minipuzzle-uri, că nervi avem din plin. Ideea e că practic, cu atâtea „jocuri paralele minții", pierzi complet linia poveștii și enigmei de dezlegat. Degeaba mai apar pe acolo druizi, vrăji, călătorii în timp (jocul are două părți, dintre care una are loc în prezent și una în trecut), rău de învins și alungat de pe suprafața pământului, când tu ești obligat să reglezi un microscop ca să-și dea seama cercetătoarea, fiica antropologului, că pe osul respectiv nu sunt muci, ci aur. Ei, cam asta-i ideea. Acum aveți și voi dreptul la opinie.



Alte „features" care...

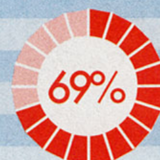
Jocul are o serie de nebunii care, după producători, chiar sună bine: caractere pline de poligoane al căror număr bate mileniul, 54 locații reale din U.K. reprezentate la o înaltă și inaccesibilă rezoluție, mai mult de 20 de personaje „care n-au nici o treabă" (Non Playing Characters), 5 ore neîntrerupte de muzică și comentarii, gameplay nonliniar (ha!), buze care spun ce zic și un text care zice ce spune etc. etc. etc.- uri cât încape și până „la loc comanda". Acum să vă zic părerea mea. Cu poligoanele sunt de acord, chiar dacă par a fi degeaba. În ceea ce privește numărul de locații, nu știu de ce bat ăștia atâta toaca, având în vedere că *Enciclopedia Britanica* are mult mai multe și se văd și dintr-o perspectivă de stânga. Personajele sunt în regulă și își respectă statutul: nu au chiar nici o treabă. Ca muzică, am acasă mult mai mult decât 5 ore, e mai bună și nici nu trebuie să joc *Mystery of the Druids* ca să o ascult. Ca să nu fiu atât de rău, muzica nu e chiar atât de neplăcută. Problema e că se tot repetă, fără nici un fel de variații și e cam aceeași piesă. Buze am și eu, precum și mulți oameni din jurul meu, încă aud bine și nu mă interesează chiar atât de mult să le admir mișcarea. Și pe lângă asta este prezent și textul. No, acu', exceptând aspectul grafic al locațiilor care până la urmă e reușit, jocul acesta... v-am zis la început. Nu mai zic încă o dată că... .

No servusu-v-aș că ajunge.

Locke

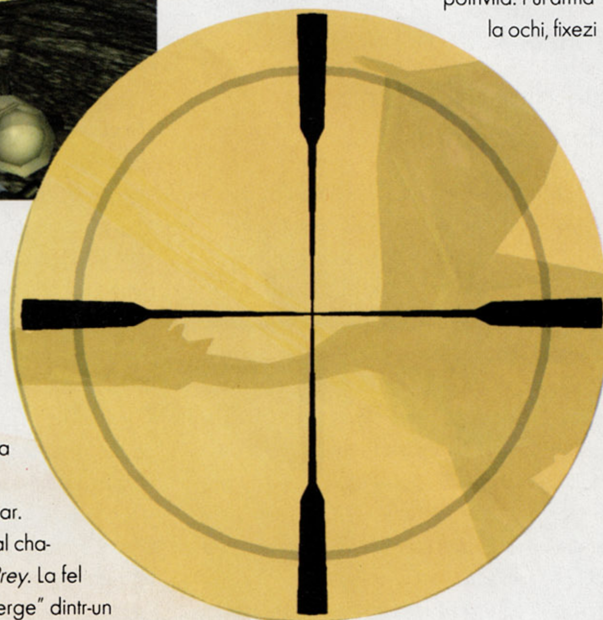
LEVEL	Date tehnice
Titlu	Mystery of the Druids
Gen	Adventure
Producător	House of Tales
Distribuitor	CDV Software
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	14/20
Sunet	10/15
Gameplay	20/30
Feeling	02/05
Storyline	16/20
Impresie	07/10





(copyright Locke). E la fel de original și foarte probabil cu perspective mai mari de a avea succes. Mă rog, e vina mea că m-am gândit atât de departe și din acest moment este întru totul problema mea (aștept spășit criticile). Mai departe, în urma unui studiu, am realizat că totul se bazează pe curentul numit Dinozauromanie, cu origini pe undeva pe la sfârșitul secolului XX în strânsă legătură cu un alt curent deosebit de contestat mai târziu, cu denumirea „Mărimea contează". Din cauza unor probleme de ordin personal ale producătorilor, în această nouă și complet fără sens ecranizare a celebrei cărți a lui Michael Crichton, „Jurassic Park", mărimea nu prea contează. Important este să ai seringa potrivită. Pui arma la ochi, fixezi



Primal Prey

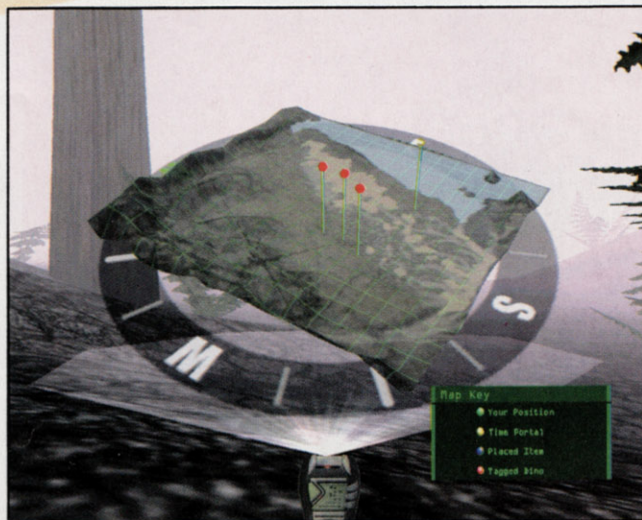
Numele meu este „I hate dinos"

Reprezentând unul dintre punctele de referință în cadrul curentului fundamentalist, această capodoperă ideologică din cadrul... plictisitor, nu-i așa? Un procent destul de semnificativ din ceea ce citiți în mod obișnuit are darul de a vă face să vă gândiți cam așa: pentru cine [...] scriu aceștia? Fiți liniștiți. Majoritatea habar n-au sau în cel mai rău caz nu-i interesează. Pentru mine totul e deosebit de clar: eu scriu pentru voi și momentan mi-a picat în mână un joc cu și despre Dinocid. Cum probabil bănuiți, este vorba de lupta eternă a omului împotriva a ceea ce nu mai există: dinozaurii. Clar, omului nu-i mai ajunge să extermine ceea ce are la îndemână, așa că s-a gândit ce-ar fi dacă ar realiza un mic ceva-cid imaginar. Cum ar spune cineva, „the final challenge". Așa a încolțit *Primal Prey*. La fel cum un boboc de găină „emerge" dintr-un ou presupus de găină (revenim la aceeași problemă a oului și găinii), așa *Primal Prey* a scos capul dintr-o găoace la fel de „Primal". Inițial, ideea mi s-a părut oarecum originală, mai ales că undeva se specifica faptul că este primul joc de vânătoare având ca obiectiv dinozaurii. Și ce? Nimeni n-a făcut până acum un joc având ca subiect scobitul în nas

ținta (de cele mai multe ori e o adevărată artă) și, dacă mai ai timp, tragi. De obicei obții exact aceleași rezultate dacă împingi. Așa că nu-ți mai rămâne altceva de făcut decât să te ferești sau/și să fugi. Eu fug, că e cam târziu să mai retrag ce-am spus până acum.



Ce, crezi că mă dau la o parte?



Tehnologie 3D în anul 2024

Triceratops



Perioada: Cretacicul timpuriu
Familia: Ceratopidae și moartă demult
Lungime: 9m
Tip hrănire: Ierbivor plictisit
Descriere: Probabil unul dintre strămoșii rinocerilor. În zilele lui bune a fost hrana preferată lui T-Rex (ca mulți alții, de altfel).

Un dinozaur bun e un dinozaur mort

Mai ales dacă este bine preparat, cu mujdei de usturoi, piper, sare și broccoli. Îmi lasă gura apă când mă gândesc la un file de triceratops, sau o omletă de ouă de styracozaur. Acestea nu sunt semnele unei degradări a neuronului meu solitar, ci este vorba de faptul că într-una dintre cele 24 de misiuni, mai exact în a treia, un restaurant te trimite să faci rost de un styracozaur, pentru a-l adăuga pe lista de meniuri. Normal că în acel an în care se desfășoară toată această acțiune (2024) nimic nu e gratis. Ei te vor plăti cu impresionanta sumă de 300000 lei sau... ce au ei. Ei, acum, după 2 misiuni în care ai devenit un vânător de renume și căutat (mai ales de un iguanodon cu gânduri sinucigașe că l-a părăsit soția pentru T-Rex), nu-ți rămâne altceva de făcut decât să accepți. Montezi cu tact pana de quetzacoatlozaur la pălărie, înfigi seringile la centură și-n pistol, nu-ți cumperi nimic, pentru că deocamdată n-ai cu ce și te arunci ca un... animal în poarta temporală. Da, da, poarta tem-po-ra-lă. Dacă nu mă credeți, întrebați-i. După ce în fine spațiul se decontorsionează, se decriptează, se deb-zzzz-iază, o panoramă gen „I've got something in my eyes" se dezvăluie organului vizual. Păcat că pe parcursul tuturor misiunilor panorama rămâne aproximativ aceeași, cu mici diferențe de luminozitate date de momentul zilei sau nopții (este aceeași hartă). Mă frec la ochi și degeaba. Ceața rămâne. Invectivând la greu, o iau din loc. Nici nu merg bine că mă și lovesc de un copac și o întrebare: unde o fi... zaurul acesta. Harta e mică așa că nu poate fi prea greu. Cu mâna transpirată de plictiseală, cu un ochi la pistolul în formă de trifter (completare: trifter = pâlnie) și cu altul la butonul de reset, mă uit pe hartă. Arată doar unde sunt eu poziționat și locul de deschidere a porții temporale. Altceva nu văd. Iată-mă astfel „Alone in the fog" căutând dinozauri verzi pe... peste tot. Din ceața care mă înconjoară, apar în fine și vedetele: trei styracozauri într-o dispoziție extrem de proastă. Printr-un reflex existent, se pare, și pe vremea aceea, cei trei îmi aruncară șase priviri de vită, două de unul. La puțin timp după asta, fugeam și trăgeam cu seringi în stânga și-n dreapta și mai puțin în obiectul muncii. Norocos fiind din fire, unul cade într-o seringă, mă mai aleargă zece secunde și adoarme. Cei patru ochi rămași capătă forma unor semne de întrebare și se retrag în ceață. Mă apropii precaut, privesc, examinez și deschid o altă poartă prin care trimit animalul pe mesele snobilor. Cu inima împăcată plec acasă pentru că am lăsat ciorba la încălzit.

Un neuron, se legăna...

Am stat și m-am gândit dacă există ceva în acest joc pentru a crea MOTIVAȚIA de a juca. Într-un final fericit am inventat unul. Ultima armă, cea mai scumpă. Proastă idee. Am jucat de am înnebunit. De ce? Pentru că iată ce se întâmplă: se face că inițial ești plătit pentru fiecare misiune.

Styracosaurus



Perioada: Cretacicul timpuriu
Familia: Ceratopidae
Lungime: 5,5 m
Tip hrănire: Ierbivor
Descriere: Cele mai țapene coarne pe care le-a avut vreodată un dinozaur. A trăit în America de Nord o perioadă, după care nu se mai știe unde, deoarece a dispărut.

Dacă mergi să vânezi styracozauri sau utahraptori sau orice are coarne, colți, gheare, dinți, poftă de carne, o să mori cu siguranță de câteva ori și poți pierde unele arme sau echipamente pe care le-ai cumpărat cu greu ceva mai înainte. De acestea ai nevoie în misiunile mai grele care urmează și nu le poți cumpăra decât dacă mai faci celelalte misiuni încă o dată. Problema este că pentru acele misiuni vei fi plătit mult mai puțin. Și astfel acest joc devine instrumentul ideal pentru tocat nervi având ca urmare traumatizarea sistemului de calcul. Referitor la arme, acestea sunt în număr de zece, de la banalul pistol cu seringi până la un super-dezintegrator. Unele



O fi îndrăgostit? După privire...



Te-am băgat în... praf.

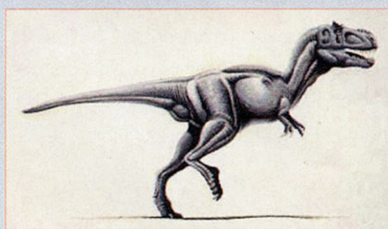

Cred că a băut cam mult aseară.


O găină multivolum și multinațională


Ooooooooooooooooo...

dintre ele sunt mortale, altele au ca principală funcție punerea pe liber a unității centrale a victimei, adică sedarea. Dacă o să înfigeți în ei cantități industriale de muniție, devin mortale și acestea. La capitolul echipamente se pot cumpăra: binoclu (e bun pentru că ocupă loc), detector termic (științific inutil deoarece e vorba de REPTILE, dar aici funcționează), spray dinoprotector (ideal, deoarece te scapă de miros; recomandat pentru cizme), lunetă pentru armă, lanternă etc. E bine de știut faptul că toate aceste arme și echipamente nu funcționează tot timpul. Pentru a vâna un anumit dinozaur veți avea nevoie de o anumită armă. De asemenea, partea de organism în care trageți este foarte importantă. Dacă trageți în cap trageți degeaba pentru că majoritatea au capul mare și creierul mic; rezultă că restul este os. Încercați la gât, abdomen, piept și alte zone moi și sensibile și veți avea rezultate. Dar destul cu teoria. Dacă veți avea jocul și răbdare cât China, poate îl terminați. Apropo, nu așteptați cu sufletul la gură să ajungeți să omorâți un T-Rex. Nu merită efortul. Și oricum, toate misiunile sunt accesibile de la început așa că puteți să vă autoscutiți de anumite sentimente de genul „dezamăgire" prin experimentarea imediată și neavenită a celor cu regele amintit.

Tyrannosaurus



Perioada: Cretacicul timpuriu
Familia: Tyrannosauridae
Lungime: 12 m
Tip hrănire: să fim serioși!
Descriere: Este vorba despre el, tata dinozaurilor, șeful lor, cel mai tare din parcare. Avea ca hrană preferată pe toată lumea, fără nici un fel de discriminări. Îi dorim succes în continuare. Rămășițele sale au fost descoperite în America de Nord.

I-am nenorocit pe toți

...dar am rămas cu sechele. Tehnic vorbind, jocul nu se prea ridică la nivelul pieței actuale. Perspectiva first-person dezvăluie o grafică relativ satisfăcătoare pentru un ochi mai puțin pretențios, dar necompensată de alte caracteristici de genul „feeling". Este pur și simplu banal. Dinozaurii sunt reprezentați destul de bine, însă în nici un caz nu arată așa cum v-ați aștepta. Cam colțuroși, cam șterși, cu un AI mai slab decât ne relatează oamenii de știință, rămân uneori blocați și nu mai reacționează decât la sedare (verdict: bug). Singurul lucru cu adevărat bun este fondul sonor compus din: zgomotele mlaștinii, țipetele înfiorătore ale x-zaurilor, bâzâituri ale libelulelor, din când în când o bătaie de aripi de la cei aerieni și chiar „zgomotul ceței", cum spunea cineva. Sunetul îl recomand tuturor. Ca să păstrez linia mai menționez faptul că nu dispune de multiplayer, cu toate că ar fi fost interesantă o înfruntare față-n față, dino-om. În final aș mai adăuga un mic amănunt legat de realitatea pur științifică reprezentată în joc raportat la viața din jurasic:

„Foaie verde iarbă acră
Mi-a mâncat T-Rexu'-o vacă
Foaie udă cizmă grea
Mult mi-e dor de vaca mea,
Dar mare baftă că-i ușor
Să-ți iei de la târg raptor."

Locke

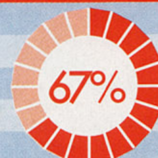
Iguanodon

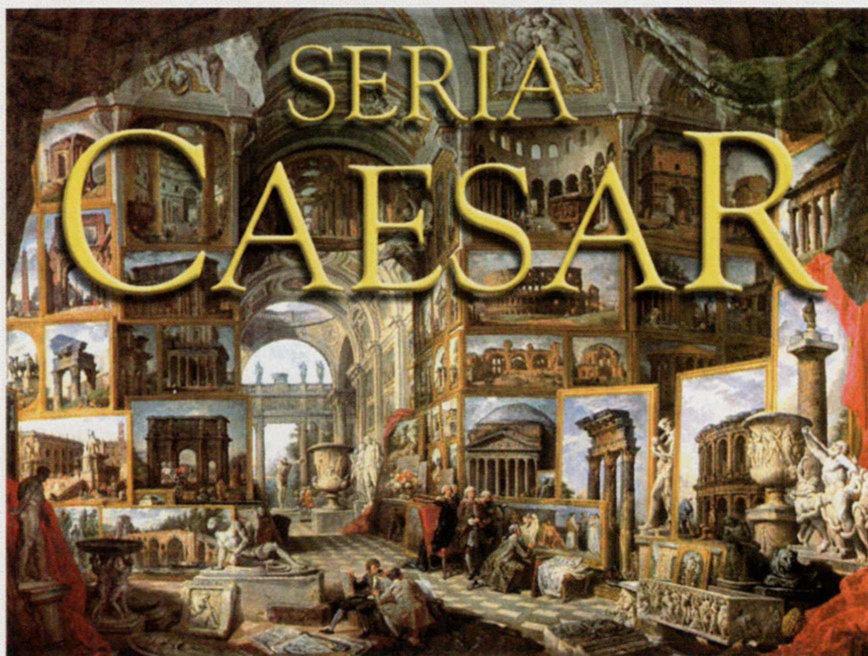


Perioada: Cretacicul târziu
Familia: Iguanodontidae
Lungime: 10 m
Tip hrănire: Ierbivor
Descriere: Unul dintre dinozaurii ale căror fosile au fost găsite în număr foarte mare în Belgia, Anglia, Germania, Spania, USA. Un dinozaur occidental.

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Primal Prey
Gen	DinoKiller
Producător	SunStorm Interactive
Distribuitor	ARUSH Entertainment
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	12/20
Sunet	13/15
Gameplay	33/50
Feeling	03/05
Impresie	06/10





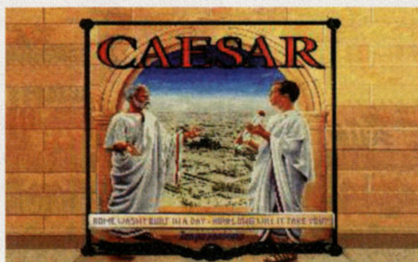

Detaliu roman dus la maxim

Concentrat de Imperiu Roman

Caesar I - Ad Urbe condida

În urmă cu foarte mulți ani, când piața jocurilor pentru PC era încă la început, o mulțime de idei și-au găsit locul potrivit de a căpăta formă. Unele dintre ele au fost preluate de la mai vechiul Spectrum, altele au fost cu totul noi și originale. Astfel s-au născut genurile RTS, TBS, ADV, etc. Din categoria celor care te implică în probleme de construire și administrare pe plan economic, s-a desprins un joculeț care ocupa pe vremea aceea circa o dischetă. Numele lui este *Caesar*. Sau nu îmi aduc eu bine aminte, sau așa a fost, acest joc nu a produs mari furori. Probabil a trebuit să facă concurență celebrului DuneII și de aceea a fost agreat doar de cei care sau au avut contact mai întâi cu el sau au avut o înclinație nativă spre acest gen. Deși astăzi îmi apare cu totul arhaic, totuși, a reușit din nou să mă țină câteva ore bune „legat" de mouse. Sincer, nu știu de ce. Are un farmec ascuns, un miros pătrunzător de document de muzeu, o aureolă miniaturală de melancolie. Nu știu. Cu numeroasele lui bug-uri, unele total enervante, stau și mă gândesc câteodată că la o comparație așa, mai subiectivă, sunt jocuri în ziua de azi care, îmi pare rău pentru ele, dar pălesc în fața lui. Cu perspectiva lui grafică, cu reprezentările mai mult intuitive al obiectelor și ființelor care-l populează, cu simplismul său debordant este totuși un joc foarte bine gândit. Ca dovadă este faptul că au apărut și *Caesar II*, și *Caesar III*, toate având aceleași principii de joc. Povestea este simplă. Datorită faptului că te-ai dovedit vrednic de atenția împăratului, primești spre administrare o provincie. Acest prim *Caesar* nu are campanie și nu are propriu-zis un scop final. Se aseamănă oarecum cu *Sim City*. Trebuie doar să faci în așa fel încât provincia ta să ajungă foarte bogată și puternică, fără a se ști exact cât de. De fapt scopul este de a o administra cu succes până la adânci bătrâneți. Regulile sunt foarte simple. Pentru ca să-ți vină colonizatorii există câteva condiții: drumuri, canalizare, locuri de muncă. Ulterior intervin și securitatea, sănătatea, distracția și satisfacerea nevoilor spirituale. În *Caesar*, acțiunea se desfășoară pe două planuri. Unul este cele legat de oraș iar celălalt legat de provincie. În provincie, de obicei se încearcă asigurarea securității orașului și se dau luptele (care sunt foarte schematice). Problema este că odată dușmanul intrat în oraș, nu mai ai ce să-i faci și munca ta se transformă în cenușă.

Reguli de genul: populația nu se dă în vânt după zonele rezidențiale din vecinătatea zonelor industriale, nu e apă nu sunt oameni, șomajul crește - criminalitatea crește, sunt deosebit de valabile și se exprimă foarte bine pe măsură ce jocul avansează. Totuși, există o serie de neclarități, anumite aspecte departe de a fi finisate care dau celui ce joacă impresia clară de început de drum.



Caesar - primul empire builder adevărat


Vechiul forum roman


Imperiul în perioada de maximă expansiune


Ce spuneți de engine-ul 3D?

Caesar II... și epopeea continuă

Caesar II reia povestea grandorii romane îmbrăcând-o pentru prima dată în straiele graficii SVGA. Pentru cei care au avuseseră ocazia să joace și primul *Caesar*, saltul făcut de la mezinul familiei a fost imens. Grafica superbă, interfața intuitivă și un model arhitectural 3D de excepție au făcut ca *Caesar II* să urce rapid în topurile preferințelor multor jucători.

Începând aventura încă din perioada timpurie a Imperiului Roman, jucătorul poate jon-


Tactică înainte de toate

gla între a conduce asupra orașului sau asupra provinciei. În oraș se va concentra pe partea economică și administrativă. Va construi o mulțime de clădiri, redate după cum spuneam într-o grafică 3D SVGA extrem de evoluată pentru acei ani. Se va confrunta bineînțeles și cu tot felul de probleme specifice, precum răscoale, foamete sau epidemii.

Conducerea și administrarea provinciei aduc noi provocări, pe care cel puțini aceia pe care-i cunosc nu au întârziat să le accepte. Provincia va susține dezvoltarea orașului prin resursele puse la dispoziție, pentru exploatare, dar pentru aceasta va trebui să construiești vestitele drumuri romane alături de nenumărate fortificații sau porturi, atât pentru apărare cât și pentru comerț.

Odată atinse obiectivele și acceptată promovarea, vei putea să te muți în altă provincie de unde să o iei de la capăt. Cu cât te vei îndepărta însă de Roma, provinciile vor deveni din ce în ce mai periculoase, în mare măsură din cauza barbarilor, a triburilor native sau a altor imperii care râvnesc la bogățiile romane. Dar treaba în sine este ușoară - dacă ții barbarii departe de zidurile orașului și pe locuitorii acestuia fericiți nu ai de ce să-ți faci probleme. La urma urmelor, este doar o zi obișnuită de lucru din viața unui guvernator roman.


Uitați-vă bine la provincie: în Caesar III nu mai apare



Categoriile sociale în Roma antică (509-27 î.Hr.)

Organizarea societății în această perioadă are la bază divizarea și repartizarea cetățenilor în clase sociale după rațiuni militare:

I. **Aristocrația** se situează în frunte. Ea este compusă din patricieni (care ocupau locuri în senat), mari proprietari de pământuri și cavaleri (puteau să cumpere și să întrețină un cal pentru armată). Cei din urmă participă cel mai direct la înflorirea schimburilor comerciale și a economiei monetare.

Reprezentanții aristocrației se bucură de o serie de privilegii: senatorii primesc un inel de aur sau o eșarfă de purpură pentru tunica lor și sandale din piele. Semnul distinctiv al consulilor este toga brodată cu purpură și emblema viorie.



II. **Plebea** se împarte la rândul ei în două clase:

a. Clasa ai cărei membri formau **infanteria grea**.

b. **Infraclassem**, clase inferioare care serveau în **infanteria ușoară**. Sunt cei care compuneau majoritatea legiunilor și a populației. Această clasă socială a fost cel mai puternic marcată de războaie.





Romanilor nu le plăcea apa, dar să trăieşti fără peşte...

Caesar III – Imperator Maximus

Din păcate, am apucat să spunem şi acest lucru... Din câte se pare, **Impressions** a cam încheiat seria oraşelor romane cu *Caesar III*. Dar, spre meritul lor, au încheiat-o cu fruntea sus, acest ultim joc fiind la rândul său o adevărată capodoperă.

Iniţial, publicul a primit cu reticenţă acest joc, în mare măsură ca urmare a unor modificări de gameplay. *Caesar III* a semnat sfârşitul a două elemente întâlnite în versiunile anterioare: administrarea provinciei şi luptele. Astfel, jucătorul se concentra doar pe construirea, administrarea şi apărarea oraşului care i-a fost încredinţat. Luptele nu au dispărut definitiv, doar că s-au mutat din câmpiile provinciei pe aleile oraşului. Şi nici nu mai trebuia să aşteptăm încărcarea unui ecran separat pentru a putea conduce bătălia.

Dar chiar dacă provincia a dispărut de pe lista obligaţiilor tale, asta nu înseamnă că jocul nu-ţi va da destule dureri de cap. Dezvoltarea oraşului şi mai ales menţinerea lui la un anumit nivel constituie provocări demne de un guvernator roman. Nu este deloc uşor să obţii întreg necesarul pentru bunăstarea supuşilor. De altfel, mâncarea constituie una dintre cele mai grave probleme ale oraşului, mai ales în condiţiile în care resursele locale de hrană nu prea ajungeau pentru a menţine un nivel al populaţiei cerut de către împărat.

După apariţia pe piaţă a lui *Caesar III*, nu puţine au fost vocile care să afirme că versiunea anterioară a fost mai bună. Eliminarea provinciei cu toată pleiada ei de resurse a îngustat enorm câmpul de lucru al guvernatorului. Pe lângă aceasta, orice armată inamică ce intra în provincie putea fi localizată şi interceptată cu mult înainte de a apuca să vadă crenelurile zidurilor cetăţii. Aici tind să fiu de acord cu aceste voci, pentru că nu de puţine ori mi s-a întâmplat să mă trezesc cu barbarii intrând în oraş exact prin partea opusă celei în care se aflau cohortele mele. Însă cel mai tare mă distra şi enerva în acelaşi timp constanţa cu care legiunile mele de elită se panicau în faţa unei haite de lupi şi o luau la fugă lăsând bieţii cetăţeni romani la mila bestiilor.

Epilog

De-a lungul anilor am putut asista la naşterea şi stingerea multor dinastii de jocuri. Seria *Caesar*, despre care putem spune că s-a încheiat, deşi *Pharaoh* şi *Zeus* continuă să ducă mai departe stindardul genului, poate fi trecută fără regrete în arhiva marilor jocuri, a celor clasice. Peste ani, când nepoţii ne vor sta pe genunchi rugându-ne să le povestim din isprăvile tinereţii noastre vom putea să scoatem din cufăr CD-ul prăfuit de Caesar şi să le arătăm cum ne consumam zilele şi nopţile conducând Imperiul Roman spre culmile gloriei.

Lockvs et Clavdivs



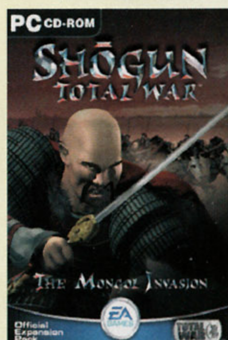
Prosperitatea tradusă în vile şi hipodrom



O altfel de Cartagina, măcinată de altfel de pluguri

Tombola LEVEL şi





Continuăm tombola organizată împreună cu Best Computers, oferindu-vă ca premiu jocul Shogun: Total War Mongol Invasion Expansion.

1 Care este singura trupă călări capabilă să se opună cu succes unităților de samurai yari din Shogun: Total War Warlord Edition?

a) Naginata Cavalry b) Daimyo c) Uesugi

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din numărul de octombrie al revistei.

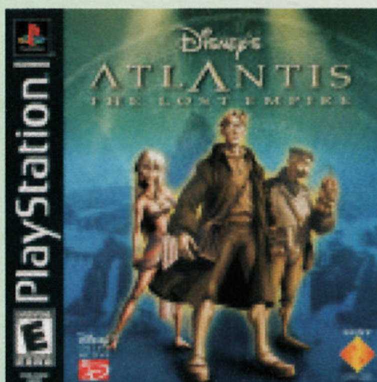
Tombola LEVEL şi



Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

11/01 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Disney's Atlantis: The Lost Empire".

1 Cine este distribuitorul autorizat al Chrono Cross?

a) Infogrames b) Electronic Arts c) Eidos Interactive

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din numărul lunii octombrie.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul şi expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 11/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

MYST III EXILE

THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE

Misterele Myst-ului... vi se dezvăluie.

Voi încerca în paginile următoare să vă fac viața mult mai ușoară în *Myst III*. Deși ordinea în care se rezolvă quest-urile poate fi cu totul alta, m-am gândit să segmentez articolul în funcție de lumile prezente în joc. Din nefericire, din cauza unor motive obiective care țin de numărul de pagini al revistei, nu putem să publicăm tot articolul într-un singur număr. În această primă parte vor fi rezolvările quest-urilor din primele trei lumi, urmând ca restul de trei să apară în numărul următor. Dacă respectați întocmai drumul descris aici, atunci veți rezolva de la început toate puzzle-urile prezente în lumea în care vă aflați. Așadar, să începem.

Tomahna

Ascultați-o pe Catherine vorbind despre Atrus după care intrați în birou (ușa din față). Puteți să mergeți în dreapta biroului lui Atrus și să citiți scrisoarea despre „Nara padlocks". Cartea de legătură de lângă birou nu este funcțională. În partea cealaltă a camerei este cartea Releeshahn într-un glob de sticlă. Mergeți spre ea și Atrus va apărea în cameră. Vă va înmâna un jurnal pe care e bine să-l citiți pentru a vă informa despre anumite amănunte ale intrigii jocului. Își va face apariția Saavedro, pe care va trebui să-l urmăriți prin cartea de legătură pe care o lasă în spate.



Tomahna - cuibușor de nebunii

J'nanin

Saavedro va fugi după un colț. Nu are nici un rost să-l urmăriți pentru că se va închide în turnul din mijlocul insulei. Fiți atenți la mașinăriile ciudate care se află pe platourile din partea de sus a insulei. Fiecare are o anumită culoare în vârf și trei lentile. Acestea pot fi rotite printr-un clic sub portalul care susține lentilele. De la mecanismul roșu de la început mergeți spre stânga, jos pe scară și continuați spre aparatul galben. Uitați-vă la stânga lui unde este un alt aparat. Rotiți maneta acestuia până când o rază de lumină va veni din telescopul de jos, din ocean. Ideea este că va trebui să rotiți primele mașinării astfel încât raza de lumină care pleacă din prima (cea galbenă) să treacă prin toate celelalte, în direcția inversă acelor de ceasornic. În concluzie, raza de lumină va trece prin mecanismul de culoare galbenă, apoi albastră, verde, roșie, iarăși galbenă, vișinie și din nou roșie. În cele din urmă, raza de lumină va ajunge la un dispozitiv care o va descompune în culorile spectrului (curcubeu) pe o ușă masivă. În partea de nord a insulei mergeți în jos pe o scară în spirală. Intrați într-o clădire cu

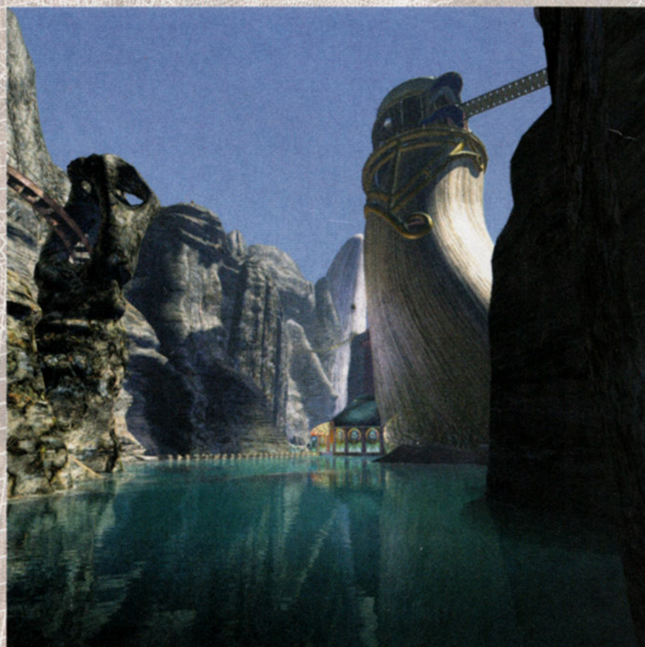
vitralii. Folosiți mânerul din stânga pentru a se deschide ușa de gratii din fața voastră. Ignorați pentru moment camera din dreapta și ieșiți pe cealaltă ușă a clădirii de sticlă. Când ați ajuns afară îndreptați-vă spre stânga și atingeți planta din dreapta. Împingeți vârful plantei spre stânga. O creatură va ieși pentru a se hrăni din planta respectivă. Observați reacția plantei la zgomotul pe care îl face ființa. Întoarceți-vă la ieșirea din casă și mergeți înainte spre scară. La jumătatea scării luați-o spre stânga. Îndreptați planta uriașă de aici spre locul unde se aude cel mai tare creatura de jos. După ce planta mare de aici se va mări, urcați scara și căutați podul pe care l-a făcut planta respectivă. Țineți minte zona în care se află.


Poză de familie

E momentul să ne întoarcem la camera neexplorată din casa de sticlă. Intrați aici și luați jurnalul. Fiți atenți la desenele diferitelor mecanisme din paginile jurnalului. Mergeți spre lift, urcați în el, trageți de mânerul de pe unul din pereții liftului și ascultați-l pe Saavedro cu complexele lui. Apăsați butonul pentru a reveni la primul nivel. În spatele liftului, în partea dreaptă este un mâner de care trebuie să trageți. După ce liftul a plecat gol spre înălțimile turnului intrați în gaura pe care a lăsat-o acesta în urmă. Pe pereții „infernului" (de fapt ai tunelului prin care trece liftul) sunt câteva mecanisme care trebuie reparate după modul descris în jurnal. Primul pendul, cel din stânga, trebuie să fie jos de tot, iar celelalte două la mijloc. În dreapta va trebui să așezăm două din capetele mecanismului spre exterior, iar unul spre interior. În dreapta, mânerul va trebui să atingă dintele rotiței în partea de jos, iar la ultimul mecanism va trebui să rotim roata din stânga astfel încât locul în care lipsește un dinte să fie îndreptat spre roata din dreapta. Ieșiți din groapă și chemați liftul înapoi. Intrați în lift și trageți de mâner pentru a urca din nou. Dacă ați aranjat corect mecanismele de jos, atunci liftul se va întoarce cu 180 de grade înainte de a porni de pe loc, dacă nu, reluați pașii dinainte dar cu mai multă atenție.

Păi, ce credeți voi, ne jucăm aici sau facem o treabă serioasă? Acum vom putea deschide ușa de la foișorul monstrului. Plimbați-vă un pic și mai culegeți 2 pagini din jurnalul său. Apăsați butonul albastru de lângă mecanismul la care a meșterit ceva Saavedro. Se vor deschide 3 portaluri pe pereții din jurul camerei. Mergeți la primul portal din spatele vostru. Ideea este să găsiți undeva pe insulă o imagine asemănătoare cu cea de pe ecran. Mânerul din stânga este pentru zoom, iar cel din dreapta pentru claritate. Imaginea din mijloc o puteți mișca cu ajutorul cursorului după o tehnică destul de uzitată: „drag and drop". Când veți reuși să suprapuneți perfect simbolul de pe ecran unui obiect de pe insulă, va trebui să rețineți coordonatele punctelor din jurul fiecărui portal. Acum, dacă notăm punctul dinspre exterior cu 1, următoarele cu 2, 3 și 4 pentru cel dinăuntru și luăm în considerare punctele cardinale, locul în care veți găsi simbolurile ar trebui să fie următorul: cercul - 1 este la NNW, 2 - ESE, 3 - SSE, 4 - W; pasărea - 1 - NNW, 2 - WSW, 3 - S, 4 - SW și iepurele (sau cine știe ce altă specie o mai fi) - 1 - SSW, 2 - W, 3 - S, 4 - E.

Cercul se găsește la locul nostru de pornire, lângă prima mașinărie roșie care reflectă raza de lumină. În spatele turnului, spre ocean, este o scară. La capătul ei veți găsi 2 mânere cu care se poate ridica și roti platforma pe care se află butoiul din față. Rotiți butoiul până ajunge în spatele scării, îndreptați scara pentru a putea coborî pe ea, părăsiți cele două mânere și îndreptați-vă spre gaura de canal aflată la câțiva pași în fața voastră. Coborâți, deschideți ușa, mergeți înapoi la cele două mânere și manevrați butoiul până când ajunge în camera care tocmai s-a deschis și acoperă gaura din cameră. Lăsați scara din fața voastră dreaptă.


Turnul principal din J'nanin


Casa de sticlă





Poarta de intrare în Voltaic

Mergeți înapoi, intrați în cameră și așezați punctele în poziția în care s-au aflat când ați suprapus cele două simboluri la portalul din foișorul lui Saavedro (punctele cardinale pe care vi le-am dat mai sus). Apăsați pe butonul din mijloc, dar nu deschideți cartea pentru că încă nu a sosit vremea ei.

Simbolul păsării se află acolo unde am „construit" mai devreme un pod dintr-o plantă. Introduceți coordonatele punctelor pentru pasăre și apăsați butonul din centru dar, iarăși, nu folosiți cartea spre Edanna pentru că mai avem ceva treabă pe aici.

Ultimul simbol este iepurele. Pe domnul Iepurică îl găsim la ușa pe care s-a format faimosul curcubeu. Pentru a deschide ușa va trebui să ne amintim ordinea culorilor dispozitivelor prin care trece raza de lumină și să apăsăm butoanele corespunzătoare fiecărei culori: galben, albastru, verde, roșu, galben, vișiniu și iar roșu. Înăuntru așezați punctele în poziția din turnul central și apăsați butonul din centru. Deschideți cartea și intrați în...

Voltaic

Aici veți găsi o ușă imensă din metal și o sferă de metal conținând cartea de legătură spre J'nanin. Nu o accesați pe aceasta pentru că veți ajunge de unde ați pornit. Întoarceți-vă și urmați drumul spre insulă. Între stânci intrați pe o cărare la dreapta pe care trebuie să o parcurgeți până la o intersecție, culegând și cele câteva pagini din jurnal. Ignorați ușa din dreapta, care poate fi deschisă doar din interior, și mergeți pe drumul albastru. La jumătatea drumului este o pictură pe peretele din dreapta. Pe peretele din stânga este o scară. Deschideți mecanismul de sus. Coborâți scara și mergeți până la capătul coridorului. Încă o ușă imensă de metal. Mergeți în jos pe scara din dreapta. Apăsați butonul roșu pentru a deschide ușa. Intrați și activați mânerul pentru a ridica brațul hidraulic. Mergeți înapoi în susul scării și apoi pe potecă până la scara de unde ați activat poarta care bara apa. La un pas înainte de gaura de aerisire de la capătul coridorului priviți la stânga și accesați butonul de aici. Acum puteți să mergeți până la capătul coridorului și să deschideți gaura de aerisire. Coborâți pe scara din interior și apăsați pe mecanism pentru a-l vedea pe Saavedro vorbind despre ororile pe care le-au săvârșit fiii lui Atrus. Întoarceți-vă și mergeți până la capătul acestui hol, care dă într-o cameră cu un cilindru uriaș în mijloc. De aici se direcționează puterea spre insulă. Dar circuitul trebuie redirecționat pentru a funcționa. Coborâți scara și inspectați peretele cilindrului. Mutați circuitul de sus de două ori la dreapta, cel din mijloc o dată la dreapta și cel de jos de cinci ori la dreapta. Pe partea cealaltă a cilindrului veți găsi alte pagini din jurnal.


Deschideți poarta, apa să ne-nece.

Acum trebuie să faceți tot drumul înapoi până la locul în care ați intrat în această lume. Mergeți pe cărarea lungă ce duce spre insulă. Ignorați liftul din stânga și coborâți scara de la capătul drumului. În stânga trebuie să fie un mijloc de transport prin aer, iar în dreapta una dintre sofisticatele mașinării de care am dat la tot pasul. Dacă intrați prin deschiderea sub formă de ușă veți găsi un mâner, 4 roți din care numai primele 3 funcționează, iar în spatele peretelui o roată mai mare care nu vrea deloc să stea deschisă. Urcați pe scara din dreptul acestei roți și veți găsi alte pagini din jurnalul lui Saavedro. Pe perete este o sferă imensă. Apăsați pe ea pentru a se roti și a deschide drumul spre partea cealaltă. Mergeți înainte până când veți găsi o altă sferă asemănătoare, care se deschide în același mod. După ce faceți trei pași în interiorul acestui drum veți găsi o gaură în podea. Un simplu clic va deschide grilajul și veți intra în camera a cărei ușă se deschidea doar din interior. În spatele vostru este un cilindru cu un mâner roșu. Apucați mânerul și ridicați-l. Astfel veți goli camera de jos de lava care vă împiedica să o cercetați. Coborâți pe scară și apăsați butonul pentru a intra în camera de lavă. Înăuntru mutați mânerul o dată jos, după aceea la stânga și încă o dată jos. Apăsați butonul din fața voastră, după care mergeți la tabloul de control și mutați mânerul o dată în sus, la dreapta și iarăși sus. Urcați scara și în camera de sus mutați mânerul în jos pentru ca lava să se ridice din nou. Mergeți înapoi pe drumul pe care am intrat în această cameră până la roțile de lângă aparatul zburător. Închideți cele trei valve de aici și folosiți mânerul din stânga pentru a urca un etaj. Închideți trei din cele patru valve de aici astfel încât acul contorului să ajungă în zona roșie. Acum împingeți încă o dată mânerul înainte pentru a ajunge la nivelul superior și închideți una dintre valvele de aici.


Nu, nu este nici o discotecă prin preajmă.

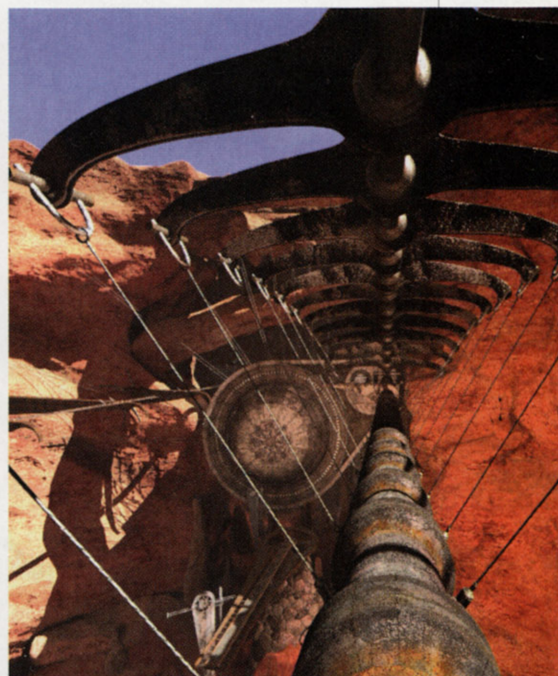
Coborâți un etaj și deschideți numai una dintre valvele pe care le-ați deschis adineauri, după care trageți de manetă înapoi pentru a ajunge la primul nivel. Deschideți cele trei valve. Acul ar trebui să ajungă în zona roșie. Mergeți la roata mai mare din spatele peretelui. Rotiți-o pentru a umple nava cu aer.

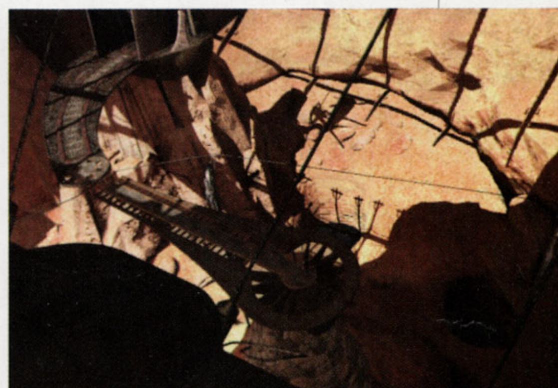
Întoarceți-vă la liftul pe care l-ați ignorat prima oară. După ce folosiți liftul mergeți până la capătul coridorului și folosiți mânerul pentru a permite navei să treacă. Urcați în navă și trageți de mâner, după care bucurați-vă de o călătorie pe gratis. La capăt coborâți în stânga, trageți de mânerul de aici, urcați-vă înapoi și bucurați-vă de restul călătoriei. Deschideți uriașa ușă de metal din dreapta, coborâți și deschideți valva din podea. Simbolul lumii Voltaic va apărea în fața voastră. În spate sunt câteva sertare verzi în spatele cărora se află cartea de legătură spre J'nanin. Mergeți în J'nanin și puneți simbolul (apăsați cu mouse-ul pe el și puneți-l pe dispozitivul pe care l-a folosit și Saavedro).

Acestea ar fi primele lumi din Myst III. Pentru cei care au rămas blocați în lumile următoare îi sfătuiesc să aibă răbdare pentru că...

Va continua.

Sebah


Puntea suspinelor


Oare unde mă aflu?



Mike's Game Universe

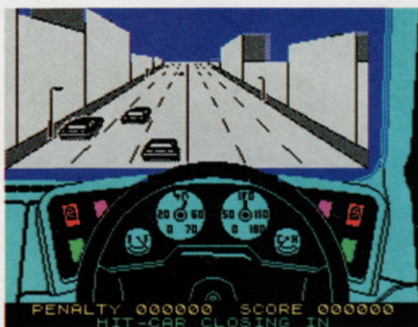


A sunat ceasul invocării și pe parcela mea... Mă apropii de tastatură și tac, dar mă apuc să-mi scriu propria istorie. E un mod liniștit, calm și puțin melancolic de a mă uita înapoi și, pentru că așa mi-e firea, de a mă înfrigura puțin la gândul timpului trecut. Anii au zburat cam prea repede (oare cine face excepție?) și un lucru este absolut sigur: nici cărțile, nici filmele, nici excursiile și nici orice altă pasiune nu i-a făcut până acum să treacă la viteză supersonică așa cum au făcut-o jocurile. HC&PC only, deși, din când în când, consolele și cutiile cu monitor și insert coin mi-au mai furat din peisaj. Mă găsesc așadar în postura puțin incomodă și dătătoare de emoții de a vă împărtăși o experiență profund personală (prea puțin am jucat multiplayer sau chiar alături de altcineva până în timpul liceului).

Dar „îndeletele” este un datum al zonei transilvănene, așa că nu e bine să mă reped și, vorba zicalei umoristice, să trec prin cele patru pagini așa cum trece dragul nostru ardelean o stradă: nu mai repede de două ore, că doar n-o fi fulger.

Titlu:	Mike (ce-i de râs?)
Gen:	precis, fără greșeală, cu sițm la.. al uromlului; fan Mully și Sculder
Producător:	distorsiune temporală, zona Covasna
Data apariției:	5 minute trecute fix, prima vară optzecistă
Procesor:	prăfuit dar se ține; s-ar cere un upgrade, dar banii i-au fost repartizați lui Mitza
Memorie:	nu-și aduce aminte unde și-a pus cheile în buzunarul de la piept
Cerințe minime:	manele la minim 100 dB timp de 10s, după care îi cedează sistemul nervos central

NOTA:
Look: încă n-a crăpat nici o oglindă
Sunet: aude cum crește iarba, însă doar dacă e liniște
Gameplay: RPG cu joystick
Feeling: se suportă
Impresie: pe unde trece, o lasă



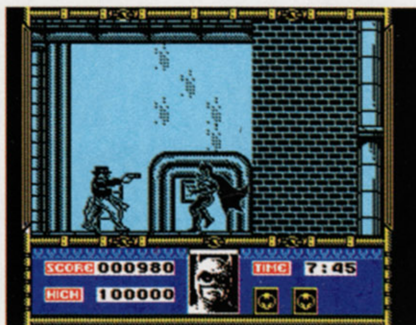
Turbo Esprit - jocul cu impuls



Paris Dakar Rally? Mai bine ATV Simulator

Tastatura de temelie

Nu care cumva să vă închipuiți că la vremea aceea (cu mulți ani în urmă, în 1992) auzisem de gamepad, joystick sau chiar mouse. De unde? Văzusem în schimb (așa cum s-a întâmplat foarte multor cunoscuți) un HC la un prieten. Și ce mai juca simpaticul meu prieten, împreună cu fratele său, *Turbo*, *Laser Squadron* și *Dizzy*! Desigur, în timp ce ambele familii (a mea fiind în vizită) absorbea cantități industriale de Dallas, cu garnitură J.R Ewing + Sue Ellen și sirop Pamela + Bobby, pe un fond alunecos de petrol, eu absorbeam imaginea, pâlpâiala obosită a unui televizor alb-negru pe care rula *Turbo Esprit*, un joc pe care mi l-aș fi dorit, mai târziu, și pe PC. Era un fel de Driver, dar ceva mai frumos, mai nou. Evident de ce... Prima experiență în orice domeniu cu rezonanțe personale plăcute este și unică și irepetabilă. Atunci, în timpul acelui episod din Dallas, mi-am dorit pentru întâia dată, cu o patimă extraordinară, un HC, o tastatură din aceea. Au urmat periplurile prin fața magazinelor (foarte puține) în care se găseau HC-uri. Alții (puțini și ei) aveau deja Spectrum original, dar de așa ceva nu auzisem. Așa se face că idealul meu devenise produsul românesc (powered by Basic). Problema era că timpul trecea și HC-ul se lăsa așteptat. Într-o zi chiar m-am revoltat la telefon împotriva omniprezentului și, în mod ideal, de-toate-dătătorul părinte maternal, pentru că angoasa luase amploare: Mamă, de ce? În aceeași după-amiază, fără să am cea mai vagă bănuială, m-am trezit cu ceva pe birou... Era... Nu era... Era prea mult... Era exagerat... De nesuportat... O fericire... O iluzie... HC!!!! Epoca IT se afla la mine în cameră, în toată splendoarea ei (chiar dacă deja obținusem, în avans, un casetofon pentru date, care jucase



Batman și filmul său



Indy Jones rezolvă cazul Atlantida

cu brio rolul pe care-l are un trailer pentru un joc așteptat cu înfrigurare de milioane de fani extenuați de atâta așteptare). Atunci a început pentru mine adevărata aventură virtuală, mai puternică decât un drog și mai dulce decât cea mai bună înghețată cu alune întregi și sirop de ciocolată curgând încetișor pe un cornet proaspăt și crocant. Victoria și supremația îi aparțineau acum acelui Deus Ludus, zeul care domină lumea și acum.


Amintiri din Terra Nova

Primele iubiri

Nu sunt genul care termină un joc dacă nu găsește acel „ceva" pe care am încercat să-l exprim în majoritatea articolelor din LEVEL. E drept că „ceva" s-a cam complicat în ultimii ani: grafică sofisticată, interfață, 3D, multiplayer, exactitatea detaliilor – toate acestea, cumulate, sunt pretențiile pe care e normal să le ceri în zilele noastre unui joc care face apel la tehnologii de ultimă oră și se mai și declară revoluționar. Cu toate acestea, tăind radical în înveliș ajungi și acum la esență, la „ceva" în „ceva". Înainte era mai simplu. Problemele care apar azi pur și simplu nu existau. La începuturi grafica era, într-un fel, standard. „3D" nu apărea practic în nici un dicționar. Detalii – unde, pe televizorul alb-negru? (și chiar color, într-un fel tot alb-negru era). A fost o eră mai simplă și, dacă mă gândesc bine, mai plăcută. Era o detașare care îmi permitea să mă bucur de joc așa cum era. După începutul timid cu *Serpenti* și *Pac-Man*, m-am pregătit de invazia în cod-mașină: *Dan Dare, Batman the Movie, Hobbit, Dizzy 1-5, Turbo Esprit, Way of the Exploding Fist 1+ Fist 2, Conan the Barbarian* (jucat întâi la mare, pe terasă), *Neather Earth, Pole 500* (sau așa ceva), *Hero's Quest, Lemmings, The Fourth Protocol* (nu pot să exprim ce impresie mi-a lăsat acest joc – unul din cele mai bine făcute și jucate vreodată, o lecție pentru toți cei care cred că pot face un adventure), *Sherlock Holmes, Rambo, Sim City, Castle Master 1+2* (primele jocuri first person 3D, o adevărată revelație), *Harrier, Lords of Midnight, 1942, Star Fox* (space-sim genial), *Elite, Back 2 Skool* (vremuri de tras cu praștia și aruncat pungi cu apă prin școală), *ATV Simulator, ATF, Chase HQ, Deflektor, Double Dragon, Enduro Racer, Mercenary* și lista ar putea continua la nesfârșit. După ce v-am plictisit cu toate aceste titluri (care au o valoare sentimentală mare pentru mine), nu-mi rămâne să mai spun despre era HC decât că a fost cu adevărat specială, o perioadă care m-a marcat și m-a atras atât de puternic în lumea jocurilor încât nu cred că voi mai putea ieși vreodată din ea.

Gamiada continuă

Turul de forță abia începuse... Spre deosebire de alții, sălile de jocuri mi-au rămas pe vecie interzise. Nu de alta, dar nevoia de intimitate și deci de single player a fost permanentă. Așa se face că, de îndată ce am obținut mult visatul PC (deși dorința de a avea unul nu a fost atât de mare pe cât a fost în cazul HC-ului; motivele îmi sunt necunoscute chiar și mie – probabil obișnuința cu jocurile), m-am închistat în lumea monojocului, a titlurilor care fac apel la confortul camerei și al izolării. De aici a derivat o căutare aproape neîntreruptă a jocurilor „speciale". Care au fost ele? Pe categorii, RTS a însemnat pentru mine *Dune II* și *Warcraft I+II*, *Command & Conquer* și *Red Alert* (*Tiberian Sun* și *RA2* m-au lăsat aproape rece), *Earth 2140* (a cărui muzică pur și simplu te răvășește, deși nu prea are legătură cu ceea ce se întâmplă pe ecran), *Age of Empires* (jucat până la epuizare), *Age of Empires II: Age of Kings*, apoi *Starcraft* și, mult mai târziu, *Earth 2150* (cred că în categoria asta pot să includ *Homeworld* și *Ground Control*, ultimul cu RTT în coadă). Genul RTS(T) a fost pentru mine și sunt convins că și pentru aproape voi toți esențialul, genul de joc dedicat PC-ului, cel care a făcut din mouse o unealtă indispensabilă. Țin minte cum stăteam alături de Sergio în anii de liceu, chiar înainte de a veni pentru prima dată la LEVEL în iarna geroasă a unui început de 1998, și ne uitam cu stupoare cum țăranii din *AoE* adunau



Warcraft II. Aștept III


Leopold - țeava care deranjează în Commandos


Păcat că nu se aude muzica. Fără, parcă nu e Homeworld.







Varianta personală a istoriei (Caesar II+III şi AoE I+II)



mure din tufişuri şi le ascundeau în coşuri în permanenţă goale (din raţiuni de animaţie) sau cum U-le-le!-ul preotului face mai mult rău coloritului pantalonilor unităţilor inamice decât amestecarea de haine colorate în maşina de spălat. Tot atunci puneam la punct, concomitent cu Mitza şi Claude, dar fără să ne cunoaştem, strategii economice din cele mai complicate în *Transport Tycoon* (*Deluxe* în cazul meu şi unul din cele mai fascinante jocuri lansate vreodată; dar e un subiect cam fumat, aşa că îl schimb). Totuşi, încă un lucru: cu un articol de *TT Deluxe* mi-am făcut intrarea la LEVEL, deşi într-un stil la care am renunţat, pentru că încerca să imite şi nu prea era firesc. În fine...

FPS – desigur, *Wolfenstein*, apoi tot ce a purtat *Doom* în titlu, *Quake I*, *Strife.*, *Dark Forces I+II*... Lăsând la o parte toate acest mari FPS-uri despre care simt că nu mai pot să vorbesc fără să mă repet, mă las cuprins de amintirea unui joc special pe care cred că pot să-l includ în categorie. *Terra Nova* a fost pentru mine excelenţa absolută în domeniul FPS tehnico-mioritic (nu plin de sânge şi coridoare întunecate, ci de raze laser, spaţii verzi, plaiuri şi lacuri reflectorizante). Afirm fără să mă înşel că de feeling cum oferea *Terra Nova* nu am mai avut parte niciodată. Senzaţia a fost unică, experienţa la fel. A fost un joc care te făcea să te simţi confortabil închis (sau, mai bine zis, protejat) într-un battle costume chiar şi în timpul luptei celei mai dure. Prea puţine cuvinte sunt cu adevărat capabile să exprime ceea ce simţeam când eram pus în situaţia de a rezolva o misiune de noapte, sub clar de lună, cu un singur coechipier, amândoi cu armura de scout. Atmosfera era incredibilă şi sunetele contribuiau din plin la crearea sentimentului, alături de grafica de un rafinament extrem de rar întâlnit. O traducere imperfectă a sentimentului (şi aparent paralelă) ar fi aceea a savurării unui pahar de coniac în biroul de la ultimul etaj al unui zgârie-nor, într-un fotoliu de piele, când se aprind miliardele de lumini ale megalopolisului şi luminile de avertizare clipesc cu insistenţă sus, pe ceruri... (Ciudată asemănare de feeling îmi găsesc şi eu, dar asta e!)

... şi continuă

Ce fel de Game Universe e cel care se limitează doar la atât? Capodopere au existat şi în alte domenii. Să luăm *Caesar II* şi apoi *III*. Imperiul roman mi se pare în continuare un teren mai mult decât fertil pentru jocuri, încă insuficient exploatat. Totuşi, seria *Caesar* „did the job" foarte onorabil. City building, strategie combativă şi economică, grafică, muzică şi fineţea detaliului – tot atâtea motive pentru a-mi toca nopţile în faţa monitorului, deşi mai ales *Caesar III* nu m-a scutit deloc de frustrări (mă refer în special la imposibilitatea de a construi un oraş perfect – totul merge bine până când începe să meargă foarte prost; totuşi, jocul de-a Traian Băsescu este una din cele mai interesante variante de relaxare stresantă pe care mi le-a oferit marea industrie de-a lungul timpului).

Caesar nu a pus însă capac. Loc de jocuri bune a rămas încă deschis, mai ales că încă nu am pomenit de magia degajată de quest (denumit în contemporaneitate „adventure"). Nu e quest în sensul RPG (gen cu care nu pot să mă împac) şi nici adventure în genul *Outcast* (despre care nu mai vorbesc, pentru că am scris deja patru pagini despre acest magnific, extraordi... şi aici mă opresc), ci quest în varianta point-and-click-and-use-and-talk-and-solve-the-puzzles. Nu insist asupra lui *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* şi nici asupra lui *Day of the Tentacle*. Mă întorc însă spre revelaţia care a fost *Shivers 2* şi salut respectuos un joc care nu mai acceptă denumirea de „joc", pe care, aşa cum văd eu lucrurile, o refuză în favoarea celei de „experienţă". „Iarăşi experienţă? Mike, începi să trasezi brazde pe pogon..." vă veţi spune iritaţi. Da, iubiţi cititori, din mormanul de jocuri mai mult sau mai puţin reuşite, mai mult sau mai puţin duse la deplinătate, care mi-au trecut prin faţa ochilor, a răsărit şi acest titlu care, într-adevăr, m-a făcut să tremur şi, în plus, să scriu şi un review de care îmi aduc aminte întotdeauna cu plăcere. *Shivers 2: Harvest of Souls* este un joc cutremurător, cu atmosfera lui părăsită, prăfuită, grea, terifiantă, misterioasă, cu lipsa lui de activitate, îngerii decapitaţi cu aripi frânte, muzica ciudată şi canioanele în care misterul amerindian (poate cel comercial, gen X-Files, şi nu cel veridic, după cum bănuiesc, dar oricum magnific indus jocului) se contopeşte într-un roşu deranjant cu figuri, altare înfiorător de singuratice şi o mască obsesivă. *Shivers 2* este jocul libertăţii de mişcare nu pentru că ar avea un engine extraordinar (e chiar prerenderizat), ci pentru că este literalmente pustiu. Este jocul în care m-am simţit singur, deşi bântuit de amintiri care nu-mi aparţineau şi de coşmarul întoarcerii forţate într-un illo tempore artificial, creat de un nebun (Profiler e o jucărie prin comparaţie. Recomand *Shivers 2* la atâţia ani de la apariţie tuturor amatorilor de „clasice".)

Tic.... Tac...

... și articolul merge mai departe. Mă smulg din *Shivers 2* și mă arunc în acțiunea din *Commandos I* (e nevoie de bară pentru că a apărut și jocul cu două linii în coadă). Și totuși, în *Commandos* e acțiune și nu prea e. Am senzația că este mai mult vorba de un joc al deciziei și al preciziei, decât de unul al adrenalinei. Tensiune întreținută și mult sânge rece. Am dus jocul până aproape de sfârșit, dar ultima misiune m-a covârșit. I-aș fi dat de capăt, dar am simțit că îmi cedează nervii. Asta se întâmpla desigur după o perioadă lungă de joc continuu. Sunt convins că, dacă l-aș fi reluat, l-aș fi terminat, dar au intervenit mereu alte și alte jocuri. De pildă, *Homeworld. Cataclysm* mi-a plăcut și el, dar nu s-a putut compara cu magia pe care o detașa spațiul rece și totuși atât de frumos din primul episod. Deși decorul este practic același, se simte o anumită insistență pe elementele de succes ale „părintelui". Nu atât povestea și grafica și-au lăsat amprente puternice asupra memoriei mele, cât (și observ acum un fenomen de care nu am fost prea conștient până în clipa în care mi-am cumulat amintirile în acest articol) muzica. Da, muzica poate, sunt convins că poate să transforme un joc într-un „mai mult decât un joc". Pentru mine, muzica poate fi de multe ori acel „ceva" de care vă vorbeam înainte și de care am tot pomenit în articole. Adesea lăsam *Homeworld* în pace și ascultam muzica, chiar și soundtrack-ul din generic.

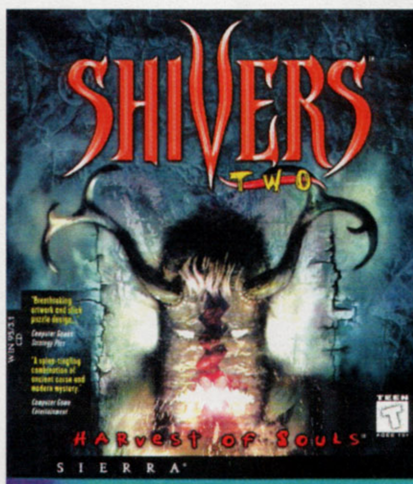
Ca să o scurtez, trebuie să vorbesc un pic și despre simulatoare: de zbor și auto.

De zbor: aminteam undeva în urmă de jocurile personale, intime. Ei bine, mi se pare că simulatoarele, cele mai bune dintre ele, reușesc să dea senzația că stai într-o carlingă ermetic închisă, septică și plină de butoane, manete și display-uri, ceea ce mi se potrivește ca o mănușă. *F/A-18* mi-a plăcut, dar înainte *F-22 Lightning II* a fost deliciul zilnic o bună bucată de timp. *F/A-18 Super Hornet, F-22 ADF* (Cât de bine poate fi realizat un flight-sim!) și, desigur, mult hulitul *SU-27 Flanker 2.0* (despre care s-au trezit unii și alții să spună că are grafică ștearsă) și-au avut și ele partea de influență pozitivă asupra universului meu. Dar sunt convins că nu poți aprecia un simulator de supersonic la adevărata sa valoare dacă nu ai jucat ceva din al doilea război mondial (tragedie umană care, aproape din fericire, este și ea asemenea imperiului roman – teren fertil pentru jocuri). Eu am început cu *P47 Thunderbolt* pe HC, apoi am trecut la *Aces of the Pacific* (de la **Dynamix**) și am zburat cu *European Air War, World War II Fighters* și *Combat Flight Simulator* până când, anul acesta la ECTS, m-am trezit față în față cu Oleg Maddox și al lui *IL-2 Sturmovik*, pe care deja îl proclam cel mai profesional realizat simulator de avioane (perioada '39-'45) din câte au apărut vreodată.

Auto: pe scurt, mi-au plăcut *NFS* (toate – *High Stakes* în special), *Microsoft Train Simulator* (ooops, domeniu greșit...), seria *Grand Prix*, *Taxi (Quarantine* – nu doar lui Mitza), *GTA* (în nici un caz *2*), chiar și *Midtown Madness*, *Carmageddon* (deloc). Ar mai fi, dar nu încap.

Reviste, reviste...

De când cu apariția jocurilor pe calculator pe plaiurile noastre mior... (sunt cam sătul de stereotipul ăsta), au înflorit (și ofilit) revistele specializate. Am jucat toate titlurile pe care le-am amintit până acum pe fondul materialului tipărit



Recoltă valoroasă pentru o colecție care se respectă

care, mai mult sau mai puțin, apărea cu o regularitate cam scumpă la vedere. Am citit Hobbit, PC T&T, m-am uitat la emisiunea de IT a unei televiziuni locale (alta nu exista la vremea aceea) și din toate m-am ales cu ceva. Totuși, atât de iubita de unii și atât de scuipata de alții, adevărata oaie aș spune eu variat colorată a presei românești, Game Over a fost și pentru mine revelația adolescenței dominate de acel Deus Ludus. Am trimis și eu scrisori și mail-uri, am așteptat cu înfrigurare răspuns, m-am dus la București și chiar am adoptat pentru o vreme expresia cu „mehmetul de pădure" (spre că nu greșesc). Totuși, accesul la redacția **LEVEL**, începând cu iarna pomenită, m-a lămurit asupra unui lucru foarte important: universul jocurilor pe calculator este, practic, același pentru toți dar, în definitiv, trăim pe planete diferite (sau măcar continente) din acest univers și a încerca să faci Marte din Jupiter sau Asia din Africa este o pierdere de vreme și, de ce nu, plagiat curat. **LEVEL** este o revistă de sine stătătoare pe care încercăm să o ducem cu brio în viitor, pe picioare proprii, cu stil propriu, cu personalitate proprie. Jumătate din toate jocurile care și-au lăsat amprenta asupra mea își găsesc un echivalent în articolele din **LEVEL**. Acum, când **LEVEL** a ajuns la numărul 50, după patru ani suficient de tumultuoși, pot spune că sunt mândru să am colegi ca Mitza, Claude, Marius, Sebah, BogdanS și Locke, dar prieteni mi-au fost și-mi sunt în continuare și Dr. Pepper, Wild Snake, Mr. President, Generalu', Indianu', Sergio, Enkidu și toți cei care au avut de „spus" măcar un articol în **LEVEL**. Toți sunt, într-un fel, parte a acestui Mike's Game Universe, așa cum din el fac parte și Computer Games, PC Gaming, PC Games, XtremPC sau PC Zone și multe alte asemenea publicații.

Trecută-i strada

„Îndeletele" s-a terminat. Țara și somnul mă cheamă, așa că îmi sărut copii, părinții și frații, trag linie, închid calculatorul înainte să salvez, pentru că prea mult Peshay mă derutează, și îmi aduc aminte că spuneam undeva înainte că sunt fan single player. Da, sunt, dar îmi place la nebunie *Counter-Strike* și las oricând baltă orice tendință izolaționistă pentru o luptă dreaptă, ca de la M4A1 la AK-47, cu puțină zeamă de cuțit cu bomb...oane și grenade HE. Totuși, în redacție, Mitza și Sebah dau tonul, indiferent de server, indiferent de hartă, indiferent de lag.

Mike

P.S. Pe parcursul producerii acestui articol, nici un joc nu a fost rănit, omorât sau șters de pe harddisk, dar multe au fost omise (*Settlers*, *Half-Life* – menționat adeseori în alte articole –, *Sea Dogs* etc.)

O promisiune ținută - IL-2 Sturmovik.



Michelangelo Sculptures & Paintings

Mai mult decât o biografie multimedia

Îmi este dat norocul de a vă face cunoscut încă un produs multimedia dedicat artelor plastice. Mai precis, după cum îi spune și numele, este vorba despre pictură și sculptură. Și mai important, CD-ul multimedia aflat aici în review se concentrează asupra personalității lui Michelangelo, artist al Renașterii pentru caracterizarea căruia tolba mea de epitete, metafore și comparații ar putea fi cel mult ridicolă.

Ecranul principal al *Michelangelo Sculptures & Paintings* trimite către patru mari arii de interes: „The Works" („Lucrările"), „Characters" („Personaje"), „Places" („Locuri") și „Narrative" („Istorisire"). Stâlpul central al CD-ului este tocmai această „Istorisire" a vieții lui Michelangelo, ce pornește de la nașterea sa la 1475 și sfârșește cu 1564, anul morții artistului. Comentariul este vorbit și însoțit de imagini și animații ce își au sursa atât în opera lui Michelangelo, cât și în documente de epocă sau în creații ale contemporanilor.

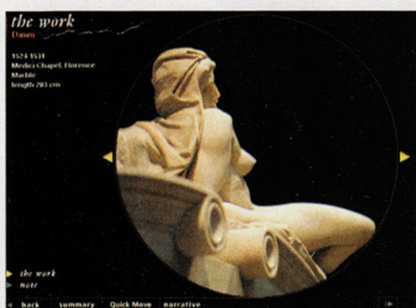
Am admirat excelenta împletire a datelor biografice, cu cele ce marchează apariția celor mai multe din lucrările artistului, toate acestea fiind cu finețe încadrate în contextul istoric al vremii, atât politic, cât și social și economic. Ni se oferă astfel o imagine de ansamblu, coerentă, a pârghiilor ce au acționat atât în viața de creator, cât și în cea personală, a lui Michelangelo.

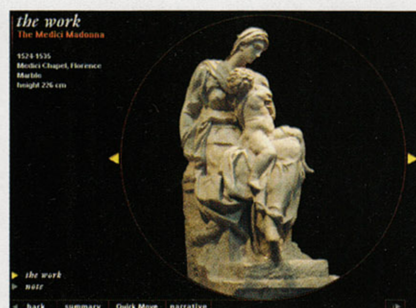
Un rol important în înțelegerea tuturor acestor lucruri îl au secțiunile de „Personaje" și „Locuri" aflate pe CD. Practic, o bună parte a oamenilor care au avut un rol important în viața lui Michelangelo, și care sunt prezentați în „Istorisire", se regăsesc în secțiunea de „Personaje". Iar în „Istorisire" veți găsi trimiteri către aceștia, la momentul istoric corespunzător. Iar cum oamenii sunt cei care fac locurile semnificative, prin comenzile pe care le-au adresat lui Michelangelo, veți găsi în secțiunea de „Locuri" siturile cele mai importante în care se află opere ale artistului florentin.

Din toate celelalte secțiuni ale CD-ului Michelangelo Sculptures & Paintings veți găsi trimiteri către „Lucrările" acestuia. O mare parte a CD-ului este dedicată imaginilor fotografice ce surprind majoritatea creațiilor lui Michelangelo. Calitatea fotografică și artistică a acestor imagini este deosebită, și este întregită de faptul că majoritatea operelor sunt privite din mai multe unghiuri, iar sursele de lumină sunt plasate în așa fel încât să dezvăluie cât mai mult din intenția și efortul artistului. Iar la imagine se adaugă sunetul, o foarte plăcută înlănțuire de piese muzicale renascentiste.

Este de lăudat maniera relaxată, deschisă, plăcută și inteligibilă pentru oricare utilizator, de prezentare a vieții și operei lui Michelangelo. Fără a deveni un morman de texte specializate de istoria artei, *Michelangelo Sculptures & Paintings* păstrează o înaltă ținută documentară și informativă, în care un rol important îl ocupă structura inspirată a CD-ului, în care integrarea elementelor vizuale și auditive oferă una din cele mai plăcute experiențe multimedia de care am avut parte până acum.

Marius Ghinea

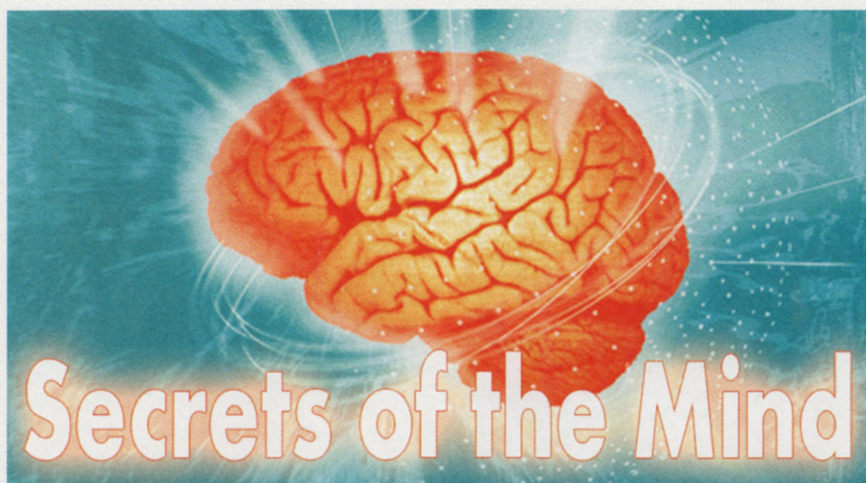








LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Imagine the World
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3306351

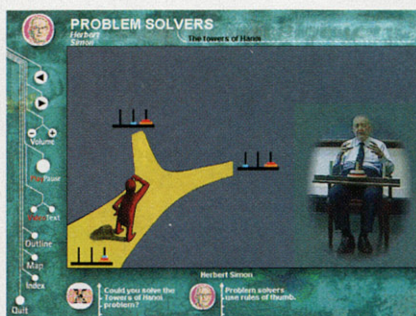


Creierul împrăștiat pe două CD-uri

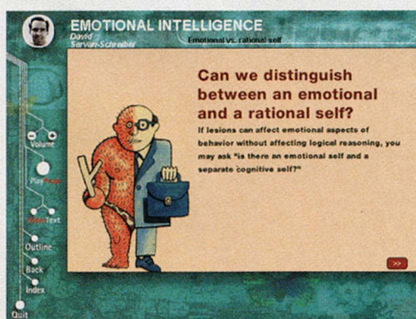
Orice posesor de întreurechi și-a pus cu siguranță întrebări asupra acestui organ, cu prilejul primelor dureri de cap care i-au semnalat existența sa. Fără discuție, durerea (ca și plăcerea!) are un rol în educație, deci și în învățarea propriei anatomii, atunci când, din sculă de gândit, întreurechiul se transformă în organ de simț. Dar, decât durerea, mai bună sursă de educație asupra întreurechiului este pachetul multimedia *Secrets of the Mind.*

Uimirea

Foarte drăguță lozinca de pe cutia pachetului multimedia *Secrets of the Mind.* Zice: „Your brain will amaze you!". Acum, sincer, întreurechiul meu mă uimește foarte rar, mai ales pentru că am o memorie extrem de slabă, și de aceea o face, de obicei, la mișto.



Herbert Simon explicând capacitățile creierului de rezolvare a problemelor.



Cu ce organ gândim? Cu creierul, cu inima, sau cu ...

Până la urmă, lozinca de pe cutia pachetului multimedia *Secrets of the Mind* ar fi sunat mai corect așa: „Our brains will amaze you!". Pentru că *Secrets of the Mind* este produsul mai multor creiere cu adevărat luminate, adică unsprezece cercetători de frunte în domeniul psihologiei și neurobiologiei. Și pentru că numele lor mie nu-mi spun mare lucru, și cred că nici voi nu aveți a emite vreo pretenție în acest sens, voi lista doar universitățile la care acești meseriabili ai creierului predau: Carnegie-Mellon University, Columbia University, Harvard University, University of Pittsburg, New York University, MIT, University of Oregon și Institut Pasteur.

Legând sinapsă de sinapsă

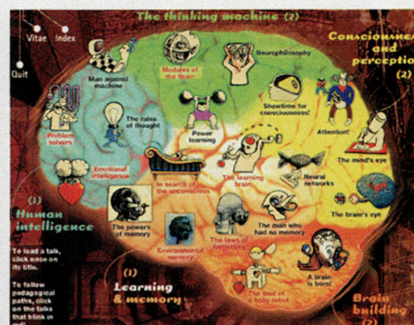
Atașez acestui articol lista exactă a chestiunilor analizate pe cele două CD-uri ale *Secrets of the Mind.* Iar asta pentru că titlurile respective sunt foarte sugestive, descriind cu exactitate materia străbătută de acest pachet multimedia.

Ceea ce aș adăuga pe lângă lista cu pricina este opinia mea asupra felului în care este conceput și organizat *Secrets of the Mind.* Înainte de toate, încântă în mod deosebit „vioiciunea" prezentării, care îți pune atâtea probleme interesante în față, încât nu te mai oprești până nu parcurgi în întregime câte o secțiune a *Secrets of the Mind*, pentru a afla explicațiile unui anumit comportament sau fenomen psihic.

Spre exemplu, în „The Man Who Had No Memory" afli despre un pacient căruia i s-au extirpat anumite părți din creier, pentru a-i stopa frecventele crize de epilepsie. Pe lângă încetarea crizelor, a apărut un efect nedorit: pierderea memoriei de lungă durată. Dar cea de scurtă durată a rămas. Diverse experimente au arătat faptul că nici memoria de lungă durată nu a fost afectată în întregime, pacientul uitând complet despre persoanele întâlnite după operație, dar păstrând în memorie noile deprinderi mecanice, învățate prin experiment (cum ar fi scrisul sau desenatul în oglindă). Pornind de aici, ne este prezentată o nouă concepție asupra tipurilor de memorie, cu o clasificare excelent explicată și argumentată.

Ceea ce ușurează foarte mult înțelegerea și memorarea noțiunilor prezentate în *Secrets of the Mind* este tocmai acest mod logic, curgător, de a lega lucrurile. În sprijinul unui asemenea discurs de idei, desenele, interfața și sunetul vin să completeze la modul cel mai fericit un produs multimedia de excepție, care vă va releva atractiv și limpede dedesubturile mai mult sau mai puțin întunecate ale întreurechiului fiecăruia dintre voi.

Marius Ghinea



Pe zone de creier, așa arată cuprinsul lui Secrets of the Mind.

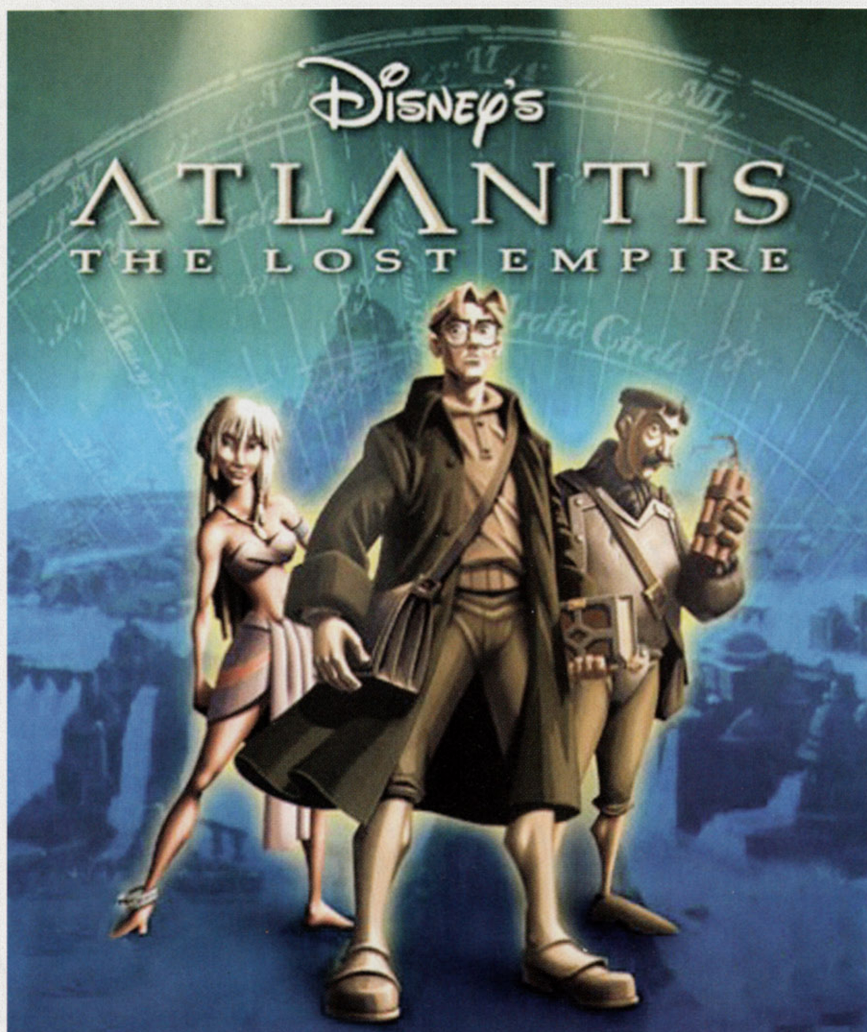
Secrets of the Mind — Disk 1

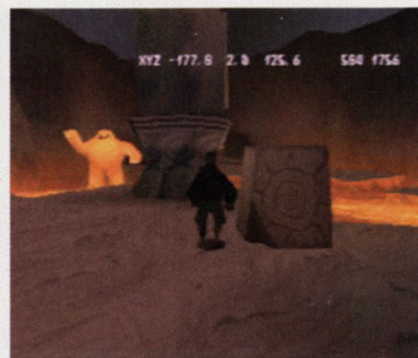
(Intelligence, Learning, Memory)
The Rules of Thought
Problem Solvers
Man Against Machine
Emotional Intelligence
Power Learning
The Learning Brain
Neural Networks
The Powers of Memory
The Laws of Forgetting
The Man Who Had No Memory
Environmental Memory
In Search of the Uncounscious

Secrets of the Mind — Disk 2

(Brain Building, Consciousness, Neurophilosophy)
The Soul of a Baby Robot
A Brain is Born!
Modules of the Brain
Neurophilosophy
Attention
The Brain's Eye
The Mind's Eye
Showtime for Consciousness

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Ubi Soft și Hypermind
Distribuitor	Montparnasse Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3306351





Continuând tradiția, în urma căreia aproape pentru orice film de animație lansat, divizia interactivă a concernului **Disney** aduce pe piață și jocul aferent. La scurt timp după *Atlantis: The Lost Empire* filmul, ne-am procopsit și cu *Atlantis: The Lost Empire* jocul. Ca și în film vom urmări firul poveștii alături de Milo Thatch și echipa sa de specialiști în aventura de descoperire a misterelor vestitei Atlantide de-a lungul a 12 niveluri punctate de mici cut-scene-uri desprinse direct din filmul de animație menționat anterior.

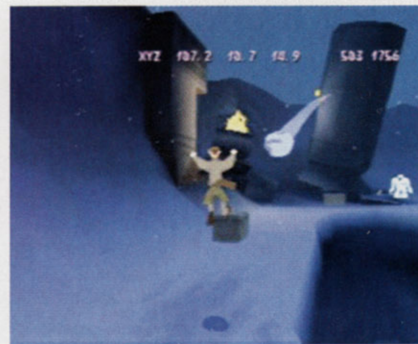
Șase, Doamne!... și toți șase

Atlantis: The Lost Empire se încadrează perfect în linia de produse **Disney**, fiind un joc de PlayStation bun, dar nu foarte bun, în care poți întâlni toate elementele specifice unui joc de consolă. Obișnuitele țopăituri printre platforme, discuții cu tot felul de indivizi, lupte cu arme sau pumnul nud, marcate pe ici pe colo de condusul diverselor vehicule, ne vor acapara din timp. Din fericire, probabil și pentru că jocul este destinat unei audiențe mai fragede, controlul personajului este foarte facil, bineînțeles, cu mici excepții.

Elementul de inedit ar fi posibilitatea de a folosi întreaga echipă, compusă din șase specialiști, fiecare având câte un domeniu de expertiză. Însușirile acestora vor fi deseori necesare pentru a mai îndepărta câte un obstacol. Dacă accesul la fiecare personaj se realizează ușor, prin intermediul unui radio așezat în puncte fixe, din păcate elementele de puzzle ce trebuie rezolvate cu ajutorul lor nu prea îți oferă alternative. Mai pe românește, dacă nu





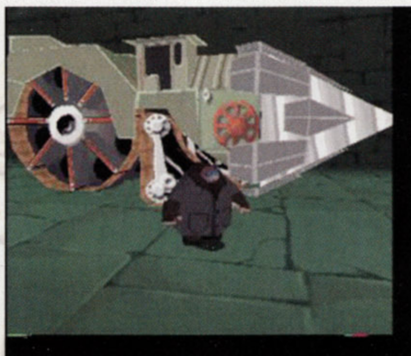














faci exact acel lucru, cu acel personaj nu vei trece mai departe sub nici o formă. Mai mult decât atât, soluțiile sunt prea evidente (și pe deasupra de cele mai multe ori ți se și spune: „Ia-l pe X și mută aia!") încât unui jucător veteran nu-i este necesar mai mult de o zi să termine jocul.

De sfârșit

La capitolul tehnic, *Atlantis* este un joc ce nu excelează prin nimic. Grafica este una tipică, obișnuită, fără prea mult eye-cand; de altfel, producătorii nici nu au intenționat să realizeze o capodoperă grafică. Pe partea de sunet pot în schimb să scap câteva laude. Și muzica și dialogurile sunt, ca să mă încadrez într-un tipar lingvistic, la cele mai înalte standarde. De altfel **Disney** a impresionat întotdeauna prin calitatea coloanei sonore atât în filmele de animație cât și în jocuri.

În concluzie, *Atlantis: The Lost Empire* nu este un joc de lepădat chiar dacă, așa cum spuneam, nu este unul strălucitor. Cu ajutorul unor mici trucuri, specifice jocurilor de console, cum ar fi adunarea tuturor secretelor de prin niveluri pentru a activa diverse bonusuri, va reuși cu siguranță să ofere ore și zile de divertisment. Iar prezența celor șase personaje diferite ce pot fi folosite alternativ asigură suficientă diversitate pentru a alunga plictiseala.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Atlantis: The Lost Empire
Producător	Disney Interactive
Distribuitor	Sony Overseas
Telefon	01-2244710

Câştigătorii lunii septembrie

La concursul **LEVEL** organizat împreună cu **Best Distribution**, jocul *Emperor: Battle for Dune* a fost câștigat de **Petcu Cristian din Timișoara.**

La concursul **LEVEL** organizat împreună cu **Ubi Soft**, jocul *Football World Manager* a fost câștigat de *Tatu Valentin din Brăila.*

LEVEL și **InterCom Film** au oferit câte un tricou *A Knight's Tale* următorilor trei cititori: **Dumitru Adrian din Ialomița, Gavris Adrian din Bihor, Gavrilă Florin Cristian din Galați** și câte o insignă *A Knight's Tale* următorilor trei cititori: **Orlandea Horia din Sibiu, Drăgoiu George din Covasna, Stoica Lucian din Argeș.**

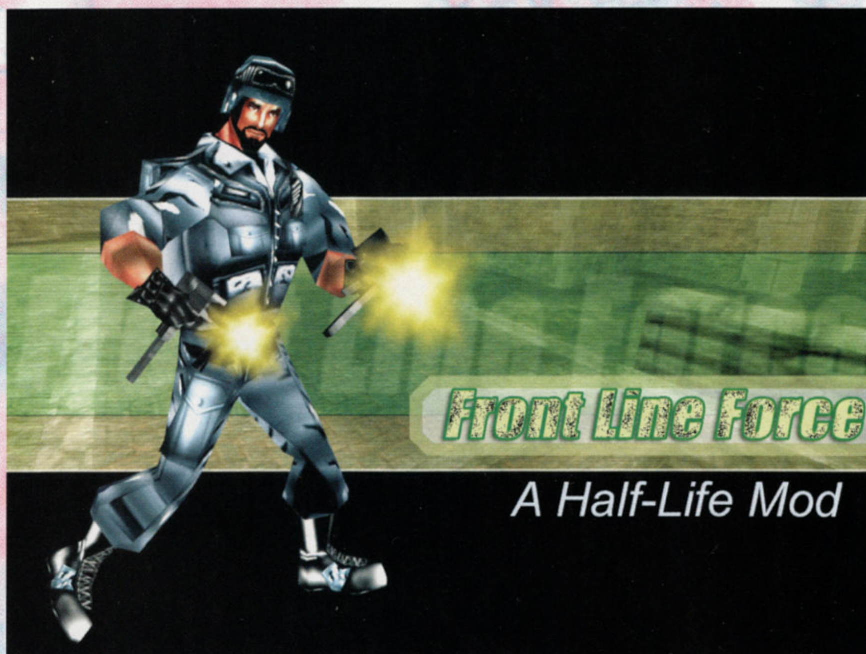
LEVEL și **Sony** au oferit 10 jocuri PlayStation *„Disney's Aladdin Nasira's Revenge"* următorilor:

Oprescu Dragoș (Târgoviște), Georgescu Vlad (Prahova), Simion Radu-Dan (București), Paragină Mircea (București), Dumbravă Caius Florin (Iași), Oaie Alexandru (Turnu-Severin), Darolți Bianca (Brașov), Cuc Adrian (Hunedoara), Dragomir Paul (București) și Rusu Valentin (Piatra Neamț).

Câștigătorii concursului organizat de **Idilis** și **LEVEL** în revista din luna septembrie sunt următorii:

Epure Radu din Brașov
Dobre Ciprian din Brașov
Brezeanu Dragoș din Ploiești
Cantea Aliodor din Victoria
Petre Vlad din București
Meila Raul din Hodoni
Cobârzan Claudiu din Cluj Napoca
Andreescu Alexandru din Ploiești
Costin Mihai din Timișoara
Rosus Ciprian din Lugoj
Bratu Sorin din Câmpina
Dragomir Paul din București
Pataki Iosif din Timișoara
Gheorghe Andrei din București
Sava Aurelian din București
Trifa Ciprian din Brașov
Batrinca Bogdan din Ploiești
Stoicescu Vlad din Ploiești
Dinescu Adrian din București
Ganea Iulian din Ploiești
Ion Aurelian din București
Nichitean Sergiu din Brașov
Dobre Alin din Ploiești
Georgescu Dan din Ploiești
Costea Alberto din București

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 068-415158 sau 068-418728.




Poza asta nu merită să vă uitați la ea.

Noi cei din linia întâi, piepturi goale de viteji ce suntem...

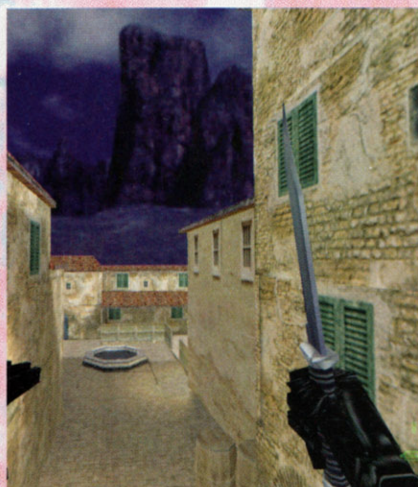
Ne-am născut cu toții în era „Show me your chest so I can shoot". Probabil o să murim din același motiv. De ce? Câți dintre voi nu și-ar dori sau nu și-au dorit să facă parte dintr-o grupare antitero? Eu unul am vrut asta la o anumită vârstă. Visam să plec în legiune. Mare noroc pentru mine a fost că, în momentul în care îmi pregăteam ranița, a apărut *Half Life*. Eram într-o cameră de cămin studențesc. Aud o bătaie finuță în ușă, după care ea, adică ușa, zboară din țâțâni. „Hello ladies. My name is *Life...*, *Half Life*. Închide bă gura că faci națiunea de râs", îmi sugeră el politicos. După acest schimb de idei se instalează confortabil în directorul Sierra și pornește. Am început să-l butonez cu disperare și am pierdut rata (autobuzul) de legiune, spre nepăsarea mea. Au trecut trei ani de atunci și mi-a trecut dorința de cătănie. Vreau să rămân cu el și urmașii lui: *Wanted*, *Counter-Strike*, *Front Line Force*. Romantic, nu? Dar să trecem la ovinele noastre. În această perioadă în care jocurile apar ca purecii pe găină și în care grădina Domnului e mai mare ca oricând, se mai întâmplă ca dintre cele ce sar gardul să fie și câteva mai răsărite. *Front Line Force (FLF)* reprezintă fără îndoială unul dintre ele, având o oarecare tendință de a înlocui deja consacratul *Counter Strike*. „Ce? Ești nebun? Ți s-a suit la cap? Știu eu, piticii..." ați spune. *Counter-Strike* rămâne fără îndoială ceea ce este. Însă și el, ca multe altele, este supus legii perimării, a plictiselii, a ping-ului. *FLF* aduce un suflu nou în ceea ce privește MODalitățile de *Half Life* prin crearea unei motivații mai puternice decât eliminarea de pe hartă a oponentului: aceea a îndeplinirii unei sarcini precise, mai presus decât moartea, fie ea și virtuală. În rândurile următoare, cu toate că s-ar putea să aducă o anumită umbră de anacronism asupra personalității mele, vă voi da unele dintre informațiile necesare unei partide satisfăcătoare de joc.

Prima lecție – Conținut

Aceasta este într-adevăr prima lecție și constă în unele informații de ordin tehnic. Oricum, să știți că nu fac pe deșteptul. Este foarte posibil ca punctul de plecare în crearea MOD-ului să fi fost un model de tip *Counter-Strike*. Spun asta deoarece există unele asemănări clare de genul meniuri, modelele comportamentale, structura spațială a hărților. De aici încolo totul se schimbă, începând cu modul de acordare a punctajului și terminând cu stilul de joc impus. Ca să încep cu începutul, *FLF* este un MOD de tip „teamplay" în care echipele sunt împărțite în apărători (defenders) și atacatori (attackers). Scopul atacatorilor este acela de a captura o serie de obiective, în număr variabil în funcție de hartă, iar cel al apărătorilor este, evident, de a apăra acele obiective. Prin acest mod de abordare, jocul obligă la o strânsă colaborare între membrii unei echipe în scopul creării unor strategii de acțiune. Se


Din salariul de comando-force


Teren sfânt


Ma..., que bella!


Acestea sunt obiectivele de capturat

termină astfel cu mitul eroului care zăpăcește întreaga echipă adversă, mai ales că obiectivele trebuie capturate într-o perioadă de timp standard. Dacă nu sunt capturate în timp util, câștigă echipa apărătorilor. A încerca să mergi pe cont propriu echivalează aici cu sinuciderea. Pentru fiecare dintre cele două trupe, Rebels sau Comandos, se poate alege dintre trei clase de unități (foarte asemănător cu Team Fortress): Reconarmură slabă dar este rapid, e singurul care poate funcționa ca sniper, Assaultmediu în toate și Supportarmură puternică, puțin rapid, arme specifice de mare putere. Obiectivele se împart în două, principale și secundare, cele secundare fiind doar ajutătoare pentru, de exemplu, deschiderea unei uși care scurtează drumul de acces în baza adversă. Capturarea unui obiectiv durează 10-15 secunde, în funcție de clasa aleasă, clasei Support luându-i cel mai mult. De multe ori acestea trebuie capturate în ordine, pentru a crea posibilitatea capturării următoarelor și îndeplinirea scopului final (oprirea unei uzine chimice, dezactivarea unui reactor etc.). Ca arme, se pot selecta trei tipuri care pot fi schimbate oricând pe parcursul jocului. Pe lângă acestea, fiecare mai primește un număr de grenade sau flashbang-uri, în funcție de clasa de unitate aleasă. Clasele de arme sunt: Pistols, Shotguns, Sub-Machineguns, Rifles și Heavy Weapons (Support). Spre deosebire de *Counter-Strike*, în *Front Line Force*, după ce ești eliminat ești automat reintrodus în joc cu muniția și sănătatea refăcută, dar cu o întârziere de câteva secunde pentru a crea o anumită doză de realism. Apropo de realism, hărțile, modelele jucătorilor, armele sunt complet reale, însă nu se moare după două-trei focuri. Sunt necesare câteva rafale serioase chiar de la cea mai bună armă pentru liniștirea adversarului, model identic cu *Team Fortress Clasic* sau alte jocuri din genul FPS clasic.

Lecția a doua – Strategie

Pentru completa eficiență a unui atac este foarte importantă cunoașterea unor elemente strategice de bază. Aceste elemente sunt determinate pe de o parte de cunoașterea foarte amănunțită a posibilităților pe care le oferă regulile jocului, iar pe de altă parte de experiența și spiritul întreprinzător al fiecăruia. Referitor la reguli, FLF aduce niște lucruri absolut noi de genul stamina și team bonus. În general, stamina reprezintă un contor al solicitării musculare. Aici, dat


Oare nimeresc prin Stargate

FAMAS

Folosită de către Armata Franceză ca principala armă din dotarea infanteriei, FAMAS a fost în special creată pentru efecte maxime la distanță mică. Cu un design asemănător englezescului A80 și mai târziu cu al Steyr AUG, este foarte ușor de recunoscut după mânerul foarte lung, amplasat superior și paralel cu corpul propriu-zis.



Francezii au creat-o cu scopul clar de a putea fi sprijinită în oricare dintre umeri folosind un sistem extrem de ingenios (mai multe informații: www.flfmod.net). Modul recomandat de folosire constă în apropierea cât mai mare de adversar și deversarea unui flux mortal de gloanțe la o cadență impresionantă. Ca dezavantaj ar fi completa ineficiență la distanță medie/mare și dimensiunile reduse cantitativ ale încărcătorului. Dacă totuși sunteți nevoit să o folosiți la distanță mai mare, o modalitate de creștere a acurateței ar fi să îngenunchiați, dar și așa nu aveți nici o șansă în fața AK sau M4. Hărți care o recomandă: flf_bier, flf_fox, flf_heatwave.



DATE TEHNICE:
Calibru: 5,56x45mm NATO
Greutate: 3.61kg
Lungime: 757 mm
Lungime pat: 448 mm
Încărcător: 25 runde
Cadența: 950 rds/min

AK5

AK5 este principala armă a forțelor de apărare suedeze și este de fapt o modificare a FNC-ului belgian.



Modificările constau într-un pat și un mâner mai lung, plus eliminarea modului de foc cu trei runde. A rămas doar modul semiautomat și cel automat. În FLF, AK5 este o armă de distanță medie/mare cu o rată de încărcare și efecte medii. Principalul avantaj al acestei arme este încărcătorul deosebit de voluminos care permite lansarea în acțiune fără frica epuizării prea rapide a muniției. Ca dezavantaje ar fi faptul că la distanță mică efectele sunt net inferioare unei arme de tip FAMAS. Aceasta se datorează în principal cadenței net diferite: 8,76 gloanțe/sec. pentru AK5 și 16,7 gloanțe/sec. pentru FAMAS. Hărți care o recomandă: flf_ascension, flf_icehammer, flf_job.

DATE TEHNICE:
Calibru: 5,56x45mm NATO
Actiune: proiectil rotativ
Lungime: 1008 mm (patul desfăcut), 753 mm (patul retractat)
Lungimea mânerului: 450 mm
Greutate: 3.90kg
Încărcător: 30 de runde
Cadența: 650 rds/min





Aş vrea să vi-l prezint pe colegul meu de lucru.



Aaaa..., m-a luat. De ce ați stins lumina? E beznă. Adio FLF...

fiind faptul că cea mai puternică solicitare este săritul, ea contorizează numai acest lucru. Mai exact, de câte ori o faceți stamina coboară, pentru ca ulterior să se reîncarce cu viteză mai mică. Dacă sunteți genul „săritor" (apropo: *Counter-Strike*) aveți toate șansele ca aceasta să se termine când vă e lumea mai dragă și nu o să mai puteți sări. Acum, în ceea ce privește team bonus-ul, lucrurile de spus sunt multe. Conceptul este absolut original (cred) și constă în



Alt tip de obiectiv

faptul că jucătorul este recompensat mult mai mult pentru munca în echipă decât pentru comportamentul antisocial și prosinucigaș. Astfel, cu cât sunt mai mulți coechipieri lângă tine cu atât team bonus factor-ul este mai mare. Team Bonus-ul îți îmbunătățește acuratețea, îți crește stamina și îți reface încet chiar și sănătatea. Cu cât sunt mai mulți „prieteni" în jurul tău, cu atât îți crește sănătatea mai repede. Acest lucru îl poți vedea după numărul de căști care se află în colțul din dreapta jos al imaginii. Dacă e una roșie înseamnă că ai un singur coechipier lângă tine, dacă sunt două verzi, doi, dacă sunt trei galbene, trei sau mai mulți. Lipsa căștilor ar trebui să-ți sugereze o regrupare rapidă. Foarte util este și radarul care monitorizează mișcările coechipierilor și punctează amplasamentele obiectivelor. La capitolul spirit întreprinzător, depinde de fiecare. Pentru a nu fi interpretat greșit, nu o să vă dau sfaturi practice, ci doar niște observații făcute pe cont propriu (sunt pur personale, nu „împrumutate"). În echipe de doi pe doi, posibilitățile de a improviza sunt destul de reduse. În echipe mai mari, însă, sunt practic nelimitate. Organizarea fiind un aspect foarte important, trebuie făcută foarte atent. Fiecare echipă are nevoie de un lider, care nu trebuie să fie întotdeauna cel mai rapid sau cel mai deștept, dar categoric trebuie să fie cel mai experimentat. Al doilea lucru absolut necesar este comunicarea, iar al treilea este fără îndoială distribuția claselor de unități. Fiecare echipă trebuie să aibă cel puțin un Recon și un Support. E preferabil ca numărul unităților de tip Assault să fie egal cu suma celorlalte două tipuri, deoarece aceștia duc greul confruntării. Reconul este cea mai rapidă unitate și trebuie apărată cu orice preț pentru că reduce substanțial timpul de captură al obiectivelor. La apărători însă este relativ inutil deoarece nu rezistă la foc susținut. Support-ul va fi folosit ori de câte ori unitățile Assault nu pot face față sau în cazul apărătorilor pentru protecția fixă a obiectivelor. Armele vor fi alese după tipul posibil de confruntare, bineînțeles în funcție de hartă (distanță mare/mică). Mai mult de atât nu cred că e nevoie să adaug, însă fiind un pasionat de strategie militară, abia aștept să aflu mai multe de la voi.

Gata cu lecțiile

Nu pot să închei până nu vă spun ceva despre hărți. Sunt superbe. Diferite, de la mici localități de tip arab, până la orășele elvețiene, italiene și complexe industriale futuriste, atenția în crearea acestor hărți a fost dea dreptul obsesivă. Fiecare centimetru este exploatat la maxim, așa că de multe ori uiți ce faci când privești în jur. MODul poate fi găsit la adresa www.flf-mod.net, unde aveți acces atât la manual cât și la informații în ceea ce privește serverele de joc, arme, unități, tactici, update-uri. În concluzie, pentru mine „The king is dead (*CS*). Long live the king (*FLF*)".

Locke





Cats & Dogs

Din timpuri imemoriale un război ultrasecret s-a purtat pentru controlul asupra Pământului. Războiul a fost atât de bine ascuns încât s-ar putea să se petreacă chiar în sufrageria voastră fără să vă fi dat seama până acum. De ce în sufrageria voastră? Pentru că milenara luptă se dă între câini și pisici. Dacă până de curând a fost o perioadă de acalmie datorată unui acord tacit de încetare a focului, iată că un nou conducător se ridică din rândul felinelor cu idei mai mult decât îndrăznețe. O puternică pisică persană, Mr. Tinkles, s-a hotărât să conducă o masivă campanie împotriva câinilor, cei mai buni prieteni ai omului. Aceasta ar constitui numai prima parte a campaniei de cucerire, pentru că după aceea atacul s-ar extinde asupra rasei umane. Ca urmare a situației de criză care s-a format, câinii se văd nevoiți să apeleze la serviciile unui debutant în ale războiului, cățelușul Lou. Acum, închipuiți-vă uriașa armată mobilizată de Mr. Tinkles, cu mii de soldați bine antrenați, mercenari și tot felul de agenți secreți pe de o parte și micuțul Lou, un cățel Beagle, care nu a avut încă ocazia de a participa la o confruntare pe viață și pe moarte, de cealaltă parte. Ce poate să iasă din așa ceva veți descoperi cu siguranță în filmul *Cats & Dogs*. Printre vocile care dau viață personajelor principale se găsesc și Tobby Maguire (Lou), Alec Baldwin (Butch, un ciobănesc coordonator al rezistenței canine), Sean Hayes (Mr. Tinkles) sau Susan Saradon (Ivy, îngerul păzitor al lui Lou).

Distribuit de InterComFilm România
Data apariției: 16 noiembrie 2001

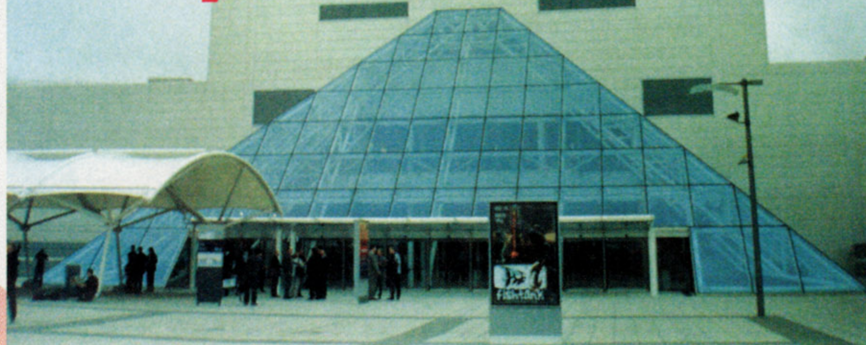
Dancer in the Dark

După ce v-am prezentat o mulțime de producții de la Hollywood, iată că a venit momentul să ne întoarcem și la filmele care se realizează aici, pe continentul nostru. Știu că, probabil, filmele europene nu vă atrag în aceeași măsură precum armele, exploziile, eroismele și bugetele de milioane și milioane de dolari de peste ocean, dar filmul pe care vi-l prezint acum se ridică la o valoare artistică remarcabilă. *Dancer in the Dark* a primit Palme d'Or la festivalul de la Cannes 2000, iar interpreta principală, nimeni alta decât cântăreața islandeză Bjork, a primit cu aceeași ocazie premiul de interpretare feminină. Filmul este o dramă muzicală care urmărește destinul Selmei (Bjork), o imigrantă cehă în SUA. Aceasta trăiește împreună cu fiul său, Gene, în vârstă de 10 ani, într-o caravană. Ei au închiriat casa de la vecinii lor, polițistul Bill (David Morse) și soția sa Linda (Cara Seymour). Selma lucrează într-o fabrică, dar viața ei stă în umbra unui secret dramatic: o boală ereditară o va duce încet, dar sigur, la orbire, iar fiul său va avea aceeași soartă dacă nu va strânge suficienți bani pentru a-l opera înainte ca boala să devină ireversibilă. La fiecare salariu mai adaugă bani la economiile pentru Gene ascunzându-i într-un loc secret din bucătărie. Selma își petrece serile împreună cu prietena ei, Kathy (Catherine Deneuve), repetând pentru o producție de amatori cu muzicalul „Sunetul Muzicii". Eroina noastră are și un admirator (se putea altfel), în persoana lui Jeff (Peter Stormare), care o așteaptă în fiecare zi la ieșirea din fabrică, în speranța că ea îi va permite să o conducă până acasă. Nici o șansă, dar băiatul nostru speră, pentru că speranța moare ultima. După cum v-am spus, filmul este european, așa că nu vă așteptați la un happy-end grandios, în care binele învinge mereu răul. Este un film trist, tragedia pornind de la acuzele vecinului cum că i-ar fi fost furate economiile de nimeni altcineva decât de Selma.



Distribuit de: Independenta Film
Data apariției: octombrie 2001

ECTS Files (2-4 septembrie 2001)



Jocurile au plutit, încet, pe Tamisa

Ați văzut vreodată **LEVEL** pe malurile Tamisei? Nici eu, asta până când, cu bocceluța-mi în spinare (de fapt un ditamai geamantanul de 15 kile), am ajuns în Londra unde, printre londonezi bucuroși că Anglia a învins la fotbal (adică a umilit groaznic) echipa Germaniei, în Germania, cu 5-1, m-am dat câteva zile cu Underground-ul (aka metrou) dintr-o parte în alta a marii capitale britanice, de la hotel din Paddington (West London) tocmai la London Docklands, în est, la vărsarea Tamisei în La Manche. Acolo se află un complex impresionant, din sticlă și beton, cunoscut sub denumirea de ExCel. Acolo, la începutul lui septembrie, s-a adunat toată floarea, vestită sau nu, proaspăt îmbobocită sau cam ofilită, a industriei europene de jocuri (deși nici americanii nu au stat deoparte). Ce-i drept, târgul nu a fost nici foarte mare, nici foarte impresionant, dar a fost, totuși, o ocazie binevenită pentru **LEVEL** de a cunoaște și a se face cunoscută. Au fost și câteva conferințe, printre care cea mai răsunătoare (deși cam ră... suflată, după cum veți afla mai departe) a fost cea ținută de **Blizzard** întru anunțarea lui *World of Warcraft*. Dar să lăsăm detaliile pentru mai târziu și să o luăm pe îndelete, englezește.



Peter Molyneux și prea multe premii

Duminică - „Big Beng"

Prima zi (după șase ore de zbor plăcut de obositor din marele aeroport internațional important Otopeni în megalopolisul metropolic la nivel de capitală aviatică care este London Heathrow), am văzut hotelul, am văzut Londra noaptea și, într-un târziu, am văzut întunericul pe care îl vedem cu toții când, în sfârșit, după o zi de agitație, închidem ochii... pe durata nopții (nu mă refer la durata cealaltă, mai lungă, care urmează vieții). A doua zi, după un British breakfast servit la viteză, metroul (sau mai precis multiplele trenuri subterane pe care am fost nevoit să le schimb timp de 38 de minute în fiecare zi) m-a dus, liniștit și călduros, la ExCel, unde lumea venea în valuri de câte o sută de persoane, marea majoritate expozanți sau reprezentanți ai presei europene. Odată ajuns efectiv la târg, m-a întâmpinat, zâmbitor, un preafrumos și prea amabil tip dur, cu ecuson în piept și cu o voce care îmi spunea clar, într-o engleză mai de la estuar, că trebuie să scot „the badge" și să mă demonstrez. După efectuarea formalităților m-am dus direct la centrul de presă, unde lumea fierbea deja de dragul conferinței **Blizzard**. M-am instalat la intrarea în sală (una foarte întunecată, ceea ce promitea film) și, în jurul orei 13:00, a început Marea Conferință la care, surprize-surprize, s-a anunțat marea găselniță a **Blizzard**-ului în materie de MMORPG, sub denumirea de *World of Warcraft*. Desigur că, după conferință și pozele de rigoare (alături de Bill Roper, Senior Designer la **Blizzard** și mediatorul conferinței), m-am repezit din nou la centrul de presă, unde erau adunate douăzeci de computere pentru ca press-iștii să își poate anunța iubiții coechipieri (aici Sebah, Mitza, Claude, BogdanS și Locke îmi fac galeș cu ochiul) de marile cutremure industriale care aveau loc la ECTS. În timp ce, înfrigurat, anunțam *World of Warcraft* întregii Românii, fac o vizită și site-ului LEVEL.ro unde stupoare! era deja o știre cu *World of Warcraft*. Așa se face că marea conferință de mare anunț (unde nu a fost voie nici măcar să se facă fotografii cu prezentarea) a fost un fiasco, pentru că lumea știa deja de *World of Warcraft* de două zile (am aflat mai apoi că cineva a „ciripit" mai mult decât era cazul).

După această învolburată conferință, am trecut la vizitarea altor standuri de interes pentru amatorul de asemenea târguri. După **Funcom**, unde trona *Anarchy Online* (despre *The Longest Journey 2* mi s-a spus clar că nu se află încă nici măcar în stadiu de proiect), am trecut la vizitele oficiale, care s-au rezumat în acea duminică la **Novalogic**, unde am avut ocazia să văd afișe cu *Necrocide* și un demo de *Comanche 4* la treabă (deși, în stadiul în care se afla, era cam prea arcade pentru gustul simulatoranților adevărați), **Eutechnyx** (o firmă care se pregătește să opună rezistență fenomenului *NFS Porsche*), **Buka Games** (unde Roman Gadas, PR, după ce mi-a vorbit despre expansion-ul lui *Echelon - Wind Warriors* - m-a servit cu un pahar de Stalinskaya, ca să arate că adălmașul nu apare doar la Creangă) și Fishtank Interactive, unde am aflat că



Blizzard zâmbeşte prin Bill Roper cititorilor LEVEL. (World of Warcraft)



Oleg Maddox - pentru că e nevoie de simulatoare de calitate (IL-2 Sturmovik)



Un nou salut rusesc către România (Buka Games - Echelon Wind Warriors).



ECTS = European Carburator and Tires Show?

Macarale şi domul Greenwich - vedere de la ExCel



Grrrr...... Erotica Island

această companie cu un viitor foarte promițător a avut la început doar 4 membri, care s-au trezit într-o bună zi că sunt asaltați de propuneri de distribuție, mai ales după ce au anunțat *Aquanox*. Ziua s-a încheiat domol, la standul **Sunflowers**, unde am pregătit terenul pentru a doua zi, când urma să văd ce știa să facă cel mai tare joc german al momentului.

Trece ziua, vine seara și, odată cu ea, oboseala generată de 8 ore pline de noutăți. Încet, metroic (ca să nu spun eroic), mă îndrept spre hotel, unde mă așteaptă revigorarea mult necesară și pregătirea pentru a doua zi de târg.

Luni – „Docklands Fun"

A doua zi a fost și mai plină de evenimente: plimbarea prin ExCel m-a dus la **CDV Software**, **UbiSoft**, **Guillemot** și din nou la **Sunflowers**, unde prietenia româno-germană s-a concretizat într-o foarte amiabilă prezentare de *Anno 1503* (unul din jocurile cele mai mediatizate la ECTS anul acesta), timp de o jumătate de oră, pe care mi-a oferit-o Helge Dörr (Technical Editor la Sunflowers). La **CDV Software** nu am făcut prea mulți purici, dat fiind că la amiază a avut loc festivitatea de premiere a celor mai tari jocuri din Europa. Cu toate acestea, o discuție cu reprezentantul Philos Labs mi-a dezvăluit amănunte despre *Imperium Galactica III*. La **UbiSoft** se lăfăiau pe ecrane somptuoase *Myst III Exile* și *Ghost Recon*, dar, cum festivitatea se apropia, m-am îndreptat ușurel spre podium, în jurul căruia deja roiau câteva zeci de jurnaliști veniți din toată Europa (nu lipseau, desigur, GameSpy, PC Zone, RTLII, NBC, LEVEL Cehia, PC Guru etc.) Trei prezentatoare de la Channel 4 (Londra) au făcut prezentările și Peter Molyneux a urcat de atâtea ori scena încât transpirase de-a binelea. Așa pățești dacă *Black&White*, alături de **Electronic Arts**, au păpat, cuminți, toate premiile cu rezonanță. *Max Payne* a luat însă premiul pentru cel mai bun joc pentru PC al anului. Premiul pentru cel mai bun joc al târgului a revenit lui *Nomads* (**CDV Software**). Asta e industria, asta e realitatea. Decernarea premiilor ECTS mi-a oferit ocazia să-l cunosc pe Peter Molyneux și să discut cu el. Cu roiul de ziariști care zumzăiau în jurul lui, părea un fel de Președintele industriei jocurilor dar, altfel, este o persoană amabilă, zâmbitoare și foarte comunicativă, dat fiind că a declarat că se lucrează de zor la *Black&White 2* și că *Black&White – Creature Isles* este aproape gata (a avut loc chiar și o prezentare)..



Da, LEVEL e cu capu-n nori...

Imediat după aceea am alergat într-un suflet la **1C Company**, unde domnul Oleg Maddox mă aștepta cu zâmbetul pe buze și *IL-2 Sturmovik* instalat pe un sistem de toată frumusețea (monitor-monitor, force-feedback - force-feedback etc.) Și, aflând că sunt din România, a fost cum nu se poate mai bucuros să-mi arate modelele de IAR care pot fi găsite în joc, asta pe lângă discuția consistentă pe care am purtat-o referitor la avioanele din al doilea război mondial. Tot atunci am aflat că dl. Maddox este pilot de YAK, a lucrat la proiecte spațiale rusești și a muncit personal și cu migală la toate modelele de avioane din *IL-2 Sturmovik*. Parțial, puteți vedea rezultatul muncii sale prin demo-ul de *IL-2* de pe CD-ul LEVEL 10/2001.

După aceste momente tumultuoase, au urmat vizitele la „magnații" hardware: NVIDIA (Andrew Humber), ATI (Nicole Dortans) și ELSA (Adam Foat). Dacă NVIDIA nu prezenta nimic nou (și asta pentru că acum se ocupă doar de chipset-uri și alde ELSA e responsabilă de produsul plăcilor video), ATI a anunțat și demonstrat trei produse: ATI Radeon 8500DV, ATI Radeon 7500 și ATI All-in-Wonder 7500 (cu TV tuner incorporat).

Marți – „London Final"

Ziua a treia a fost foarte scurtă – trenul nu așteaptă pe nimeni și avionul cu atât mai puțin (în plus, doar plimbarea prin Heathrow ia cel puțin jumătate de oră). Așa se face că în ultima zi am aruncat doar priviri în stânga și în dreapta, m-am salutat frumos cu Nicolas Gaume (CEO la **Kalisto**) și cu Steven Bristow, Project Manager/Designer la **Black Cactus Games**, la standul cărora rula un beta de *Warrior Kings*. Desigur, fiind vinovatul pentru preview-ul de *WK*, am lăsat totul baltă și mi-am concentrat



Scăpați cu bine...

atenția asupra acestui RTS 3D care promite destul de multe. Totuși, nu am plecat cu o impresie extraordinară, pentru că jocul nu arăta prea bine (parcă era bolnav, avea febră...).

De fapt, se vedea că toată lumea era la finalul târgului: se cam citea oboseala pe fețele expozanților, iar unii deja își adunau șandramalele. Cu toate acesta, două standuri au avut succes până în ultima clipă. Într-unul dintre ele era instalată o consolă pe care rula ceva de genul *Dance-Dance Revolution* (a existat un minireview despre el și în **LEVEL** – e vorba de un joc în care, în principiu, sari și dai din mâini, desigur dacă ai un dance-pad, nu atât pe ritmul muzicii, cât pe cel al apariției a tot soiul de săgeți și buline pe ecran; jocul 'cesta e foarte la modă în Occident și asta s-a văzut și la standul respectiv, unde se dansa de crăpau podelele). Al doilea stand cu o rată exagerată a „successfulness"-ului la public a fost **Erotica Island**. Dacă mai sunt printre voi unii care încă se întreabă de ce tocmai **Erotica Island**, vă spun că la standul respectiv nu era prezent nici măcar un monitor pe care să ruleze jocul, ci doar un afiș pe care scria „Ia, neamule, Erotica Island, ca să-ți crească... IQ-ul, cu doar 19,99 lire, nu cu 35 cât e în magazin" etc. Ei, dar dacă s-ar fi rezumat doar la afiș... În stand mai erau trei tinere zvelte (100-60-90), tocmai bune de enervat și frustrat masculii mai mult sau mai puțin feroce care făceau de toate, poze, zâmbete malițioase, mai puțin statul în limbă (din rațiuni de fizică).

The grand finale

La plecare, am privit înapoi spre ExCel și macaralele negre de pe râu, care dădeau un aspect foarte *Deus-Ex*-ian zonei. Am părăsit Londra cu puțin regret dar și cu multă mulțumire, pentru a vă povesti câte ceva de pe plaiurile engleze. ECTS 2001 a fost un târg aglomerat, dar mic în comparație cu E3. Cu toate acestea, a fost un moment important pentru industria europeană și a vedea englezi, germani, francezi, ruși, belgieni, olandezi și, nu în ultimul rând, români la Londra (dl. Remus Șerban de la **UbiSoft România** a fost și el prezent) mi se pare un semn îmbucurător, pentru că doar așa relațiile, altfel întreținute doar prin e-mail sau telefon, pot să devină reale și oamenii din gaming să se cunoască. Nu au lipsit nici ciudățeniile, printre care cele mai săritoare în globii oculari au fost un om îmbrăcat în staniol, care făcea „șou" prin târg și un stand al unei firme coreene care produce accesorii pentru jocuri de console, dar nu de orice fel, ci chiar arme în mărime naturală (arme semiautomate, mitraliere de campanie etc.). În plus, la un moment dat aveai senzația că e un târg de mașini mai mult decât unul de jocuri, pentru că obiectele pe patru roți abundau: un taxi american (yellow cab), un Porsche negru suspendat, o mașină fantastică cu roți gigantice – și acestea sunt doar câteva exemple.



Promisiunea unui sequel : ECTS 2002

ECTS 2001 a fost un moment plăcut și pentru gamerul britanic, care și-a făcut simțită prezența în numere apreciabile (doar totul se petrecea la el acasă). Așadar: premii s-au dat, oameni importanți au fost, conferințe s-au ținut, târgul s-a încheiat. Îl așteptăm pe cel de anul viitor.

Mike



Hard-ware în hard-teste

Mai trecem „în revistă" încă o lună destul de plină pentru bancul de probă al redacției LEVEL. De ce spun acest lucru? Oare pentru că vom continua seria testelor de produse cu un grad mai „hard" de interes și necesități?...

Thrustmaster Top Gun Fox 2 PRO

Încă un model de joystick al firmei **Thrustmaster**. Nu, nu este același model prezentat de noi în numărul precedent - stați liniștiți, nu am făcut nici o greșeală. Este un nou model, deși are cam același design, aceleași funcții și este conceput tot pentru a vă ușura viața în fața monitorului pe care sunt proiectate imagini „jucăușe" din diferite joace care simulează mai mult sau mai puțin tehnici de luptă cu diferite aparate de zbor.

Spre deosebire de fratele său mai „mare", *Top Gun Fox 2 PRO* este o combinație de genul 2 în 1. De ce zic acest lucru? Deoarece mă refer la amplasamentul butonului de throttle și al celorlalte 3 butoane aflate la baza acestuia. Acestea nu se mai găsesc pe un al doilea „suport", ci sunt plasate mai discret și restrâns, dar nu pentru a fi greu de nimerit sau pentru a face economie de spațiu pe suportul stick-ului, ci mai degrabă pentru a fi chiar la îndemâna utilizatorului.



Din punct de vedere al confortului am de spus numai cuvinte de laudă. Cu el îți poți permite să joci câteva ore bune fără să ai probleme că ți-au amorțit degetele. Cu o bază destul de stabilă dotată cu mici piciorușe din cauciuc, asta așa ca să nu îți „fugă" joystick-ul de pe masă (eventual să îl găsești pe la vecinul de apartament), la care se mai adaugă și butonașul de rezistență (hehe) - vreau să spun un buton pentru reglarea rezistenței joystick-ului, că dacă tot nu are force feedback, atunci să aibă o rezistență mai ridicată (ca și cum ai avea impresia că ești la manșa unui bombardier rusesc căruia îi este necesar un fel de Schwarzenegger drept pilot), *Top Gun Fox 2 Pro* este dedicat simulatorantului hardcore. Cât timp mâna mea dreaptă este ocupată cu folosirea stick-ului și a butonașelor de pe el (No comments allowed!), mâna stângă e poziționată pe bază pentru a folosi cele trei butoane adiționale și controlerul de throttle pentru a mai da ceva suflu unui joc cu elicoptere în care acțiunea a cam trecut pe lângă mine aproape neobservată.

Despre construcția și calitatea produselor **Thrustmaster** s-a tot scris și vorbit, așa că nu prea mai are rost să amintesc prea multe, în afară de „heavy duty construction", un lucru absolut necesar în cazul în care aveți ceva frățiori mai mici prin preajmă.

Aspectul, hmm... aspectul sau designul unui produs este foarte important, una e să deții o super manșă instalată la tine pe birou, și alta e să ai o „coadă" de topor pe care o numești joystick și de la care se cer performanțe .... (mai bine nu amintesc).

Software-ul care însoțește acest produs, grăitor numit Thrustmapper, te ajută să îți configurezi comenzile în doar câteva minute. Tot ce ai de făcut este să conectezi dispozitivul la un port USB și să urmărești mesajele care apar pe ecran. După ce ai parcurs această etapă verifică în căsuța de dialog de la Game Controllers dacă joystickul este sau nu configurat corect. Odată înfăptuită acesată dovadă de curaj sunteți gata de start (mă refer la jocuri - Go Go Go!).

Din păcate nici la acest model nu este inclus nici un fel de CD cu jocuri, în schimb are din belșug materiale pentru ajutor - ceva de genul help.txt. La final am să vă transmit si părerea noastră generală despre acest produs: „aspectul te atrage, numele te convinge și funcționalitatea te ține „legat" (de manșă).

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-2316769
Preț	30,50 USD (fără TVA)

Firestorm Dual Power Gamepad

Cu Firestorm Dual Power instalat la PC-ul tău, arhiva de jocuri va crește simțitor. De ce spun acest lucru? Din acest moment îți va fi foarte greu să te dezlipești de pupitrul de control al bolidului pe care îl ai în față. Oricum, având în dotare un nou concept de force feedback, optimizat special cu ajutorul a două motorașe, prezența a două minijoystick-uri pentru un control absolut de 360 de grade la care se mai adaugă încă 12 butoane „quick action", care sunt de asemenea complet programabile, fac din acest gamepad un adevărat propulsor pentru jocurile din aceste vremuri.

După cum este de așteptat, acest model este Plug & Play și tot ce ai de făcut este să îl conectezi la un port USB și să începi să îți configurezi butonașele cum îți dorește inimioara, cu ajutorul software-lui inclus - Thrustmapper 3. În oricare mod, fie cel digital, fie cel analogic, Firestorm Dual Power îți oferă precizia și performanțele pe care la cauți la un gamepad în timpul unei curse de mașini, de exemplu. Oricum, nu vă așteptați ca acest model să includă baterii, deoarece nu este nevoie de ele. Toată puterea de care este nevoie este scoasă la iveală fără ajutorul unor surse exterioare.

La o primă privire asupra acestui controler, observăm un cablu foarte lung. Acest lucru îți dă senzația de mișcare și de libertate. Pe lângă acesta se simte o nouă senzație la atingere, ceva de genul mai soft și mai pufos și, dacă stai și te gândești bine, nu este greu absolut deloc, ținând cont de cele două motorașe pentru force feedback. Pentru a instala soft-ul care îl însoțește nu este nevoie de un efort supraomenesc. Simplu, doar instalezi utilitarul Thrustmapper de pe CD cu ajutorul mesajelor ce apar pe ecran și ești gata de plecare. După cum am menționat și mai sus toate butoanele sunt programabile, iar dacă



dorești să faci anumite ajustări, adică operațiuni de tweakin', le faci foarte simplu pe versurile melodiei „Your Tweakin' Heart", asta așa doar ca să îți configurezi butoanele după pofta inimii. Dacă tot suntem la faza de configurat și ajustat, puteți încerca și câteva exemple de force feedback. Vă recomand totuși să faceți acest lucru după ce serviți o ceașcă de ceai sau cafea, nu că lichidele respective fac bine organismului, ci pentru simplul motiv că după teste veți avea o ușoară tentă de „tremurici".

Jocuri incluse?? Niente, adică nimic, nici măcar un demo. Asta e, trecem mai departe. Din punct de vedere al confortului nu am prea multe de comentat. Folosind cele două controlere analogice sau cum le-am numit eu „mini manetuțe" a fost unica situație în care mi-am zis: „Niciodată nu voi mai folosi vechiul D-pad..." asta după ce am jucat la o consolă Nintendo și sărăcuțele mele deș'tele mă dureau până în măduva oscioarelor. Firestorm-ul este foarte ușor, plăcut la atingere și se potrivește în mâinile tale ca și cum ar fi fost special făcut pentru tine. Toate butoanele sunt strategic așezate pentru a permite un acces foarte ușor al degetelor către acestea.

Deși am avut la dispoziție o perioadă foarte scurtă pentru a testa acest model de gamepad, nu am avut absolut nimic de comentat în privița acestuia. Ce ar mai trebui schimbat? Ce altceva ar fi mai bun? Sincer, chiar și acum, când scriu acest articol, încă nu mi-a venit în minte absolut nici un răspuns la aceste întrebări întrebătoare.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-2316769
Preț	20,50 USD (fără TVA)



A4Tech 4D Mouse

Tehnologia A4Tech2Wheel te prinde foarte bine la muncă sau la jocuri. Cu ajutorul acestui mouse parcă mâna ta ar prinde aripi. Caracteristica cea mai importantă a acestui model este prezența celui de-al doilea scroll. Ce rol are el? La ce este folosit? Întrebări banale. El nu face altceva decât să ajute utilizatorul în munca pe care acesta o face cu atâta înverșunare (fie ea chiar și în jocuri; normal aici se distrug cei mai mulți „mauși". Nu am întâlnit decât foarte rar sau chiar deloc pe cineva care să zică că i s-a stricat mouse-ul în timp ce lucra în Word, de exemplu). Dar să revenim pe plaiurile noastre mioritice. Prima „rotiță" este folosită la scroll-ul paginilor de sus în jos și invers. Cea de-a doua „rotiță" este folosită, aici fiind noutatea, la scroll-ul paginilor în stânga sau în dreapta. Aceste lucruri fac o navigare mai rapidă și mai eficientă printre ferestrele Windows. Acest model 4D (sincer să fiu, habar nu am de la ce ar putea să vină cea de-a 4-a dimensiune) este 100% compatibil cu funcțiile unui Microsoft IntelliMouse. Această caracteristică de Dual-Wheel este valabilă în toate aplicațiile din Windows, chiar și în cazul unor jocuri, cu o eficiență destul de mare. Depozitat pe o singură dischetă, soft-ul care însoțește acest produs conține câteva unelte din care amintim în ceea ce urmează.

Funcția de zoom se poate folosi și în cadrul documentelor de Office 97/2000 pentru a mări sau micșora o anumită zonă din pagină (totuși pentru această operațiune destul de „complicată", trebuie să recunoștem, este nevoie și de folosirea tastei Ctrl). Auto Scrool face ca anumite documente să poată fi citite cu o ușurință ieșită din comun. Pur și simplu activezi acestă funcție și privești cum întreg documentul se scurge prin fața ochilor tăi ca un film artistic de scurt metraj. La capitolul ergonomie (hmm...) ar cam fi ceva de zis, dar partea care contează cel mai mult este priza pe care o realizează acest mouse cu podul palmei (al utilizatorului, mă refer) și finețea cu care acesta „patinează" parcă pe padul plin cu imagini din diverse domenii. Dacă stăm să privim mai bine acest mouse observăm încă un buton pe partea laterală. Acesta mai activează la rândul său alte câteva zeci de funcții (viață de buton...), dar eu am să amintesc doar câteva: Lucky Jump, Next Jump, Exploring, Minimize, Maximize, etc. Rezoluția pe care acest mouse o oferă este de 520 dpi. Pe fir, la capătul opus mouse-ului, se găsește și un conector de tip PS/2. În cazul în care PC-ul dumneavoastră nu dipune de un astfel de conector, producătorii s-au gândit și la o astfel de situație: au adăugat și un adaptor COM1 pentru PS/2.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	A4 Tech
Ofertant:	Ultra Pro Computers
Tel:	01-2117090
Preț:	8,64 USD (fără TVA)

A4Tech Wireless 3D Mouse

Wireless, The Final...ly no frontiers... Ce bine sună! Cred că realizați tentele Star Trek-iene ale acestei celebre expresii. Ei, e puțin modificată așa ca să se încadreze în „peisaj". După părerea mea soluțiile de acest gen mi se par foarte fiabile. Îți fac munca (să fim serioși, mă refeream la joacă) mult mai ușoară. Nu tu cabluri, nu tu mănunchiuri de fire care atârnă și strică aspectul de ordine și curățenie al biroului dumneavoastră. Odată acest model instalat și conectat la PC (adică la un port PS/2) viața a devenit mai „ușoară" (a scăzut cu câteva kilograme). După cum ați observat și din imagine, firma a cărei siglă se află mândră pe acest mouse este A4Tech. În momentul în care am primit acest model, curiozitatea mea cea mai mare a fost legată de distanță la care acesta „bate". Zis și făcut (fază din basmele vechi, din popor. vezi „Prâslea cel voinic" pentru documentare suplimentară). Am pornit calculatorul, am intrat bineînțeles în arhicunoscutul Windows și am început distracția. 1 m... merge. 2 m... merge. 3 m... merge. 4 m ... a cam început să dea semne de oboseală. 5 m ... deja sărăcuțul a obosit. Sărea bietul cursor pe ecran de parcă era la o cursă cu obstacole. Ok. Am făcut-o și pe asta. Am trecut mai departe. În cazul în care unii dintre voi mai au prin apropierea calculatorului vreo telecomandă sau vreun mobil, acestea pot să interfereze cu mouse-ul. Așa că și pentru acest lucru există rezolvare. Schimbi canalul. Nu mă refeream la cel TV, ci la cel pe care funționează mouse-ul, care poate alerga la fel de bine și pe cea de-a doua frecvență, care crede el că nu interferează cu nici un alt obiect casnic ce se poate afla în jurul lui (aștept opinii despre frigidere, mașini de spălat, mixere...)



Butonul de scroll este și el destul de bine evidențiat. Are o mișcare destul de fină și de ușoară, fără zgomot prea mare. În momentul în care l-ai apăsat, acesta ia rolul unui al 3-lea buton, cu tot cu funcțiile și tot tacâmul pe care el le are (zoom, autoscrolling, etc.)

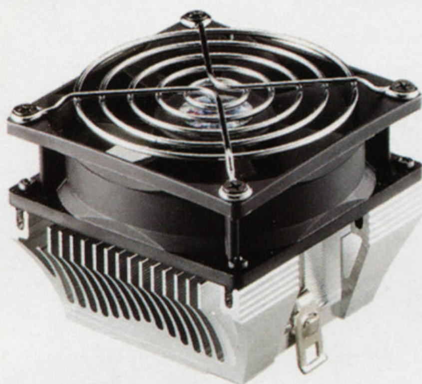
Rezoluția acestuia este tot de 520 dpi. Alături de acest mouse, pe lângă un manual destul de bine structurat, în care sunt descriși câțiva pași pentru o instalare corectă, mai pot fi găsite și două baterii de 1,5 model AAA (în cazul în care s-a luat curentul în toată casa, dar sunteți totuși determinați să stați la calculator, chiar și cu lumânarea).

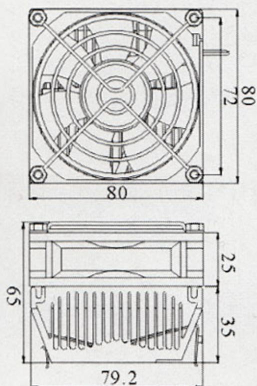
LEVEL	INFORMAȚII
Producător	A4 Tech
Ofertant	Ultra Pro Computers
Tel	01-2117090
Preț	16 USD (fără TVA)



Titan TTC-D5T

Cu toate că iarna nu-i ca vara, la LEVEL ne plac ventilatoarele, așa că avem pe țeavă un nou produs de aerisit procesoare. Modelul de față este conceput atât pentru procesoarele AMD Duron sau





Thunderbird (Socket A / 462), cât și pentru Intel Coppermine FC-PGA CPU. Atât designul acestui cooler cât și modul de construcție sunt special proiectate pentru „răcirea" unor procesoare ce lucreză cu foarte mulți megahertzi. De exemplu, acest cooler face față fără probleme unui Thunderbird la 1,4 GHz. Spun acest lucru deoarece pe ambalajul acestuia stă scris cu litere de o șchioapă „up to 1.5 GHz". Dimensiunile acestuia sunt 80 x 80 x 25 mm (se încadrează perfect într-o carcasă mai compactă). Pentru cei interesați, amintesc și câteva caracteristici ceva mai tehnice, cu riscul de a adormi pe unii sau a le „căsca" ochii altora. Numărul de rotații pe care le face „ventilatorul" acestui cooler este de 3000/minut. Masa de aer pe care acesta o pune în mișcare este de aproximativ 38.22 CFM (cubic feet per minute). Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult la acest model este nivelul foarte mic de zgomot. Valoarea care a rezultat se situează în jurul valorii de 29 dBA. Durata de „viață" a unui cooler de acest tip se situează undeva între valorile 35,000 - 50,000 ore. Bineînțeles, aceaste valori sunt garantate în condiții normale de lucru (fără overclocking și cafele vărsate pe carcasă). În cazul în care calculatorul respectiv se află într-o hală de producție, unde există mai mult praf decât aer, sincer să fiu nu prea văd cum va funcționa acest cooler mai mult de două săptămâni. Alimentarea se face prin cele trei fire ce se conectează la placa de bază (cu un conector cu 3 pini). Încă un lucru ce merită menționat este și prezența unui tub cu soluție termo-conductoare care face o „priză" mai bună între procesor și baza cooler-ului.

BogdanS

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Titan Computer CO.
Ofertant:	Ultra Pro Computers
Tel:	01-2117090
Preț:	7,5 USD (fărăr TVA)



Mother of Motherboards! Test!

Ce ne-am mai face dacă nu ne-am mai face câte un upgrade din când în când? Ne-am face prăfuiți... Am rămâne cu vechea „jucărie" și ne-am plânge de milă în momentul când vedem la vecinul sau prietenul cel mai bun cum „aleargă" cele mai noi jocuri și programe. Bine - bine... Îmi fac upgrade, dar ce componente îmi trebuie? Ce procesor să îmi iau? (asta fiind una din



Firma	Gigabyte	ABIT	Gigabyte	Acorp	ASUS	Acorp	MSI	Chaintech
Produs								
Model	GA-6VXC7-4X	BE6-II	GA-6OXM7E	6VIA85P	P2B-B	6VIA96A	MS6198	6AJA4
Chipset	VIA 694X	Intel 443BX	Intel I815E	VIA 693A	Intel 440BX	VIA 694X	VIA 694X	VIA 694X
Format	ATX	ATX	ATX	AT-ATX	AT-ATX	ATX	micro ATX	ATX
Layout Procesor	FC-PGA	Slot	FC-PGA	FC-PGA	Slot	Slot+ FC-PGA	FC-PGA	FC-PGA
Memorie Maximă (MB)	1536	768	512	512	768	1536	1024	768
Sloturi DIMM	3	3	4	2	3	3	2	3
Sloturi ISA/ PCI/ AGP	1/ 5/ 1	1/ 5/ 1	0/ 6/ 1	2/ 3/ 1	2/ 3/ 1	1/ 4/ 1	1/ 3/ 1	1/ 5/ 1
Slot AMR/ CNR	da	da	da	nu	nu	da	nu	da
Mod AGP maxim	AGP 4X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 2X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 4X	AGP 4X
Moduri IDE	UltraATA66	UltraATA66	UltraATA100	UltraATA66	UDMA33	UltraATA66	UltraATA66	UltraATA66
Grafică on-board	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Sound on-board	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da
LAN on-board	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
BIOS	AMI	Award	Award	Award	Award	Award	AMI	Award
Performanță	94,60	90,69	95,19	83,27	94,15	91,85	94,05	95,01
Dotare	67,86	76,43	96,19	54,05	56,90	69,52	61,67	82,14
Ergonomie construcție	72,45	87,76	71,43	57,14	59,18	77,55	61,22	91,84
Documentație	83,33	90,00	76,67	56,67	76,67	73,33	76,67	96,67
Nota Finală	85,13	86,80	92,14	72,02	80,47	83,91	81,80	91,56
Ofertant	Caro Group	Senorg România	Caro Group	ICG	ICG	ICG	Comrace Computers	Comrace Computers, Distribuitorii Asbis
Telefon	01-3137109	01-2331676	01-3137109	01-2217343	01-2217343	01-2217343	051-433400	051-433400, 01-3227536
Preț (USD)	82	121	161	64	131	87	85	102
Comentarii	Fiind o placă medie, aceasta s-a situat la mijlocul clasamentului. Singurul lucru prin care acest model se face remarcat este prezența unui așa numit DIP-Switch pentru reglarea parametrilor procesorului.	De remarcat la acest „bătrân” este bus-ul de 200 MHz pe care împinge BX-ul spre un loc superior pe podium.	Datorită noului chipset i815E această placă poate suporta și interfață ATA100. În test a fost cea mai bună placă.	Dotarea acestui model este suficientă pentru un upgrade al unui sistem AT. În schimb performanța este pe măsura prețului.	Această placă este o soluție destul de mulțumitoare în privința upgrade-ului. Performanța acesteia este satisfăcătoare, însă prețul nu o justifică.	O placă ce suportă maxim 1,5 GB de memorie RAM.	O valoare normală pentru o placă de acest gen. Acest lucru se dato-rează posibili-tăților de extensie reduse specifice plăcilor în format micro-ATX.	O placă cu performanțe foarte bune între cele cu chipset VIA. De remarcat la acest model este cipul audio CMedia 8738.

întrebările pe care le primesc cel mai des). În primul rând un procesor mai tare, cu mulți megaherți în spate (pentru 1 Ghz, uitați-vă mai bine în buzunar). Ok. Ne-am hotărât în privința procesorului (deocamdată e strict confidențial, nu vă zic). Dar trebuie să ținem cont că în zilele noastre a-ți cumpăra un procesor nou, de cele mai multe ori înseamnă să îți iei și o altă placă de bază. Ehhh, aici e beleaua. Multe firme, mulți ofertanți, ce ne facem? Ne apucăm să întrebăm în stânga și în dreapta, ce componentă e mai bună, are RAID sau SCSI??? (desigur, pentru gândaci, țânțari și alte similare)

Probleme, probleme, dar în cele mai multe cazuri, acestea nu prea mai sunt luate în considerare deoarece buzunarele românilor încep să își spună cuvîntul (mai precis cuvântul „gol”, sau „pustiu”, sau „neexplorat”). Totuși,

Soyo	AOpen	SOYO	TYAN	Super	INTEL	MSI	Epox	Jetway
SY-7VCM	AX6BC	7VBA133	S1857 TRINITY 371	J11	D815EEA	BX Master	EP-3VCA2	618AS
VIA 694X	Intel 440BX	VIA 693A	Intel 440BX	VIA 693A	Intel i815E	Intel i440BX	VIA 694X	Intel i815EP
micro ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
FC-PGA	Slot	FC-PGA	Slot+ FC-PGA	FC-PGA	FC-PGA	Slot	FC-PGA	FC-PGA
512	768	512	768	768	512	1024	768	512
3	3	3	3	3	3	4	3	3
3/ 3/ 1	2/ 5/ 1	2/ 5/ 1	1/ 5/ 1	2/ 5/ 1	0/ 5/ 1	1/ 6/ 1	0/ 5/ 1	0/ 5/ 1
da	nu	nu	nu	nu	da	nu	da	da
AGP 4X	AGP 2X	AGP 2X	AGP 2X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 2X	AGP 4X	AGP 4X
UltraATA100	UDMA33	UltraATA66	UDMA33	UltraATA66	UltraATA100	UltraATA66	UltraATA66	UltraATA66
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da	Da
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Award	Award	Award	AMI	Award	PhoenixBIOS 4.0	Award	Award	Award
93,72	92,22	86,53	94,61	81,68	96,15	93,21	93,79	91,40
72,14	57,86	75,95	59,29	62,14	85,95	76,19	75,00	74,52
79,59	71,43	73,47	79,59	55,10	87,76	77,55	65,31	75,51
76,67	73,33	90,00	100,00	56,67	50,00	96,67	93,33	83,33
86,06	80,61	82,75	84,55	72,88	90,46	87,56	86,22	85,19
Flamingo Computers	ICG	Flamingo Computers	Sistec	Ultra Pro Computers	Asbis România	Sprint Computers	Elsaco Electronic	Ultra Pro Computers
01-2225041	01-2217343	01-2225041	064-190282	01-2222036	01-3227536, 068-323100	044-110700	031-514278	01-211 70 90
99	98	89	96	59	163	109	98	110
Cu performanțe medii, această placă este foarte ușor de configurat deoarece singurul jumper de pe placă este cel pentru clear CMOS RAM.	Nostalgicii BX-ului au acum la îndemână o implementare destul de bine realizată de AOpen.	Cu un număr mare de frecvențe externe nestandard, acest model este foarte bun pentru împătimiții de overclock-ing. De remarcat este faptul că mai are și sunet încorporat.	Una din puținele plăci de bază Tyan cu chipset 440BX.	Marele avantaj al acestei plăci este prețul scăzut.	O placă de bază foarte stabilă ce are inclus chipset-ul audio Creative ES 1373, la care se mai adaugă și 4 leduri pentru diagnoză.	Controlerul IDE PROMISE PDC 20262 aduce pe placă încă două interfețe ultra ATA66, astfel putând fi conectate până la opt drive-uri.	Cu toate că este prezent un cip audio on board, este o placă spațioasă și bine organizată din punct de vedere al construcției.	O placă cu dotări cam sărace, dar care totuși are o performanță destul de ridicată, plus o funcționare foarte stabilă.

dacă stăm strâmb și analizăm drept, pe piața din țărișoara noastră se găsesc și produse care pot să mai îndulcească sufletele noatre amărâte. Aici intervine și scopul acestui mini test. În acest număr îmi voi îndrepta atenția asupra unor plăci de bază special concepute pentru procesoare Intel, urmând ca în numerele următoare să continui seria testelor și cu alte modele de plăci destinate și altor categorii de microprocesoare. Acestea fiind spuse, să purcedem la testarea și prezentarea lor, nu înainte de a vă spune care au fost condițiile de testare. Să tot fi folosit un procesor Intel Pentium III la 800, la care se mai adaugă 128 MB memorie RAM. Placa video e fost un GeForce 2 cu 32 MB RAM (să dea gust, nu de alta...)

BogdanS

Service autorizat

Foarte multe scrisori și mail-uri în această lună. Acest lucru îmi dă un feeling de bucurie. Nu, nu vreau să mă înțelegeți greșit, nu mă bucur când voi aveți probleme, ci dimpotrivă. Până în acest moment am încercat să răspund la foarte multe mail-uri și scrisori, dar totuși spațiul destinat acestei rubrici, parcă devine din ce mai neîncăpător. Vreau totuși să vă reamintesc cu această ocazie adresele de mail unde pot fi trimise problemele dumneavoastră: level@level.ro sau pe adresa mea, bogdans@level.ro. În cazul în care nu dețineți un cont de mail puteți folosi și adresa arhicunoscută (OP.2 CP.4, Brașov, 2200) , pentru scrisori.

BogdanS.

Gabriel Sandu, Galați

Pe sistemul meu (Duron 700 MHz, 128 MB RAM) am o placă Voodoo 4 4500 și în ultima vreme cam întâmpin niște probleme destul de supărătoare: mi se blochează sistemul la niște jocuri care ar trebui să meargă perfect: Black & White (mai rar), Settlers 4 și Final Fantasy 8. Pe ultimele două le-am jucat recent. La Settlers, dacă nu dădeam toate setările de la video pe software renderer, mi se bloca imediat ce construiam ceva. Final Fantasy-ul l-am terminat pe fostul calculator (AMD K6-2 400 MHz, 64 MB RAM, placă video S3+ accelerator Voodoo 2) și mergea perfect pe hardware acceleration, dar acum mi se blochează tot sistemul, cam la vreo 4 min de joc. Cred că dacă setez și aici pe software renderer, o să-mi meargă destul de bine la configurația mea, dar vreau să știu ce are de mi se blochează sistemul... Am încercat și driverele de pe site-ul 3Dfx, acum mi-am reinstalat și cele de la placă și tot nu merge. Încă un lucru: AGP Command FIFO este același lucru cu modul în care e setat AGP-ul in BIOS?

R: Aceste blocări de care amintești pot fi cauzate de câteva incompatibilități între anumite drivere din calculator. De exemplu poți să ai ceva conflicte și între anumite componente. Dacă nu se întâmplă nici acest fenomen, încercă să rulezi jocurile și în modul Wicked GL. În fond, plăcile Voodoo au consacrat acest standard. AGP Command FIFO nu este același lucru cu cel din BIOS. Mai nou, unele versiuni de BIOS nici nu mai conțin o astfel de opțiune.

Vlad, Ploiești

De câteva luni am un Hdd nou de 20GB. Până atunci NFS-urile mergeau bine (că despre asta e vorba:4 și 5). După ce am luat noul hdd, Nfs4: joc 1 cursă merge bine. Meniul merge bine, a 2-a cursă bine, meniul sacadat. A 3-a cursă bine, meniul devine inutilizabil (sacadare mare). A 4-a cursă și meniul se blochează. Nfs5: dau race, încarcă un timp, fac o cursă, îmi iese în main menu (normal) dau race și la loading se blochează. De fapt numai jocul, că îi dau alt-tab, ies din joc, ctrl alt del, Porsche-end task. Îl inchide și apoi win-ul merge ca și cum nu s-ar fi întâmplat nimic!?!?!?!? De menționat că am încercat și varianta full și de pe 2 selecții diferite dar no difference. Hdd-ul e partiționat în 3: C,D,E (normal). Numai că îi dau defragment, D și E le defragmentează iar C:\ ioc!! Face cam 5% și restart (defragmentul). Mi-a zis un tip de la o firmă de comp că defragment-ul cu care vine windows-ul nu-i tocmai bun......... Sistemul meu: PIII 450, 128ram, Hdd20Gb, CD-ROM 44X Delta, Accelerator 3D Diamond G540Xtreme 2, Sound Creative 128 Vibra.

R: Păi nu ne-ai spus ce „neam" de windoază ai, nici dacă ai cumpărat NFS-urile acelea în variante originale, adică de la magazin, nu de la piață...Totuși, pentru a-ți da un sfat, verifică setările pentru grafica 3D, din cadrul jocului. Pe de altă parte, dacă vrei să-ți defragmentezi partiția C, ar fi bine să ștergi din Start-up menu toate programele care se lansează la pornirea Windows-ului. Dacă ai un Find Fast, de exemplu, în Start-up, nu trebuie să te miri că nu reușești să defragmentezi C-ul.

Zander Ovidiu-Andrei, București

Am un Celeron la 633 MHz, 192 MB RAM, Riva TNT 2 și HDD de 10 GB. De la o vreme, când pornesc computerul ecranul rămâne negru și trebuie să resetez calculatorul de mai multe ori, până reușește să pornească. Computerul se blochează câteodată și la ieșirea din screen saver. Din ce cauză se pot întâmpla aceste lucruri?

R: Să fie oare modulul de 64 MB RAM de vină? Sau poate cel de 128? Încearcă să le montezi unul în locul celuilalt sau o dată doar cu unul și o dată cu celălat. Poate...

Daniel Vass, București

Vreau și eu să știu care dintre aceste harduri mi le recomandați, ținând cont de faptul că eu mă și joc destul de des. Să urmeze deci hardurile!!!:

-Seagate Barracuda 30Gb, UATA/100, 7200rpm (100.6$)

-Maxtor Fireball 30Gb, UATA/100, 7200rpm (107.91$)

-Western Digital Caviar 30Gb, 400AB (96$)

M-am gândit eu un pic în ultimul timp și am ajuns să-mi creez o mică teorie. Nu știu dacă aceasta este corectă sau nu, de aceea vă întreb pe voi. Deci, să presupunem că am un calculator. OK. În el am un Athlon la 1.4Ghz care are bus speed FSB 266Mhz. Dacă îmi iau memorie DDR care lucrează și ea la 266Mhz și îmi bag sub carcasă un GeForce 2 cu memorie video DDR care la rândul ei lucreaza tot la 266 Mhz, atunci este adevărat că procu', memoria și placa video vor conlucra mult mai bine și sistemul are să fie mai performant?

R: Îți voi da în cele ce urmează câteva valori, adică nota finală pentru testul de HDD-uri, la modelele cerute de tine, și astfel îți poți face tu singur o impresie: Seagate Barracuda 30GB = 78.2; Maxtor Fireball 30GB = 73.59; Western Digital Caviar 30 GB = 62.74. După cum vezi, Seagate iese clar în evidență prin scorul obținut. Pentru performanța chipset-urilor VIA nu are nici cea mai mică importanță la ce viteze funcționează placa video, atât timp cât ea are un BIOS propriu. Pe de altă parte, referitor la performanța mai bună a sistemului în cazul în care toate componentele au aceeași frecvență de funcționare... ei bine, performanța depinde de ce anume scoți afară pentru a putea „băga" componentele suspomenite.

Cristi, Rm. Vâlcea

Am și eu o întrebare: după efectuarea unui upgrade la placa de bază și la procesor este indicată reinstalarea sistemului de operare „pe curat" (pe o altă partiție sau într-un alt director) sau sistemul poate funcționa la parametri optimi și după acest upgrade (asta dacă funcționa la parametri optimi și înainte de upgrade)?

R: Am și eu un răspuns: după efectuarea respectivului upgrade, este asolut necesară o reinstalare a sistemului de operare „pe curat", așa cum îi spui tu. Motivele pentru care trebuie reinstalat sunt driverele pentru noua placă de bază. Aceasta va avea un alt sistem de alocare a resurselor la care se mai adaugă multe alte opțiuni ce trebuie modificate și configurate. De exemplu, în momentul în care s-a pornit pentru prima oară calculatorul cu noua placă de bază, configurarea BIOS-ului acesteia este absolut necesară. Vei fi surprins cât de multe modificări vei avea de făcut când ai în față noi imagini cu noi opțiuni de BIOS...

Chestionar LEVEL

Iată-ne la un nou chestionar ce se adresează vouă, cititorilor. An de an, rezultatele acestui chestionar ne ajută să vă cunoaştem mai bine, să vedem care sunt dorinţele şi preferinţele voastre, astfel încât să putem realiza o revistă care să fie cât mai aproape de ceea ce aşteptaţi voi.Nu în ultimul rând, puteţi câştiga unul din cele 10 abonamente pe un an la revista noastră, dacă trimiteţi chestionarul completat.

1. Cât de des citeşti revista?

❑ lunar (10-12 revistepe an)
❑ des (7-9 reviste pe an)
❑ ocazional (4-6 reviste pe an)
❑ rar (sub 4 numere pe an)

2. Câte persoane mai citesc revista ta?

....

3. Care din aspectele de mai jos sunt importante în decizia de a cumpăra revista? (poţi bifa mai multe opţiuni)

❑ coperta
❑ conţinutul
❑ actualitatea informaţiei
❑ utilitatea informaţiilor
❑ numărul de pagini
❑ conţinutul CD-ului
❑ preţul

4. Cum apreciezi rubricile revistei? (notează de la 1=slab la 10=foarte bine)

❑ News
❑ Preview
❑ Review
❑ Review special
❑ Walkthrough
❑ Game Universe
❑ MOD's
❑ Multimedia
❑ Console
❑ Lifestyle
❑ Patch
❑ Hardware
❑ Troubleshooting
❑ Chatroom

5. Cum apreciezi CD-ul LEVEL?

❑ Demo
❑ Hotshots
❑ DLH
❑ Shareware
❑ Updates
❑ Drivers

6. Unde foloseşti calculatorul?

❑ acasă
❑ la şcoală
❑ la prieteni
❑ la Internet Café
❑ la locul de muncă

7. Care este dotarea calculatorului folosit?

Procesorul
❑ până la 400 MHz
❑ 400 - 700 MHz (inclusiv)
❑ 700 - 1 GHz (inclusiv)
❑ peste 1 GHz

Memoria de lucru
❑ sub 32 MB (inclusiv)
❑ 32-64 MB (inclusiv)
❑ 64-128 MB (inclusiv)
❑ peste 128 MB

Harddisk-ul
❑ mai mic de 6 GB (inclusiv)
❑ 6,1 - 10 MB (inclusiv)
❑ 10,1 - 20 GB (inclusiv)
❑ peste 20 GB

Accelerator grafic
❑ până în 16 MB (inclusiv)
❑ 16 - 32 MB (inclusiv)
❑ 32 - 64 MB (inclusiv)
❑ peste 64 MB

Sistem de operare
❑ Windows 95/98
❑ Windows ME
❑ Windows 2000

8. Eşti conectat într-o reţea?
❑ da - 10 Mbps
❑ da - 100 Mbps
❑ nu

9. Cum te conectezi la Internet?
❑ dial-up
❑ linie închiriată
❑ xDSL
❑ cablu TV
❑ fibră optică
❑ wireless/modem radio
❑ ISDN
❑ nu am acces

10. Cât timp navighezi pe Internet într-o săptămână?

- ❑ deloc
- ❑ sub 2 ore
- ❑ 2-10 ore
- ❑ peste 10 ore

11. Ai consolă

- ❑ da - PSX
- ❑ da - PS2
- ❑ da - Nintendo
- ❑ da - Gameboy
- ❑ mă joc la prieteni
- ❑ nu

12. În ce scop foloseşti calculatorul? (poţi bifa mai multe opţiuni)

- ❑ jocuri
- ❑ comunicaţii
- ❑ grafică
- ❑ editare text
- ❑ multimedia
- ❑ programare
- ❑ navigare Internet

13. Vizitezi site-ul LEVEL (www.level.ro)?

- ❑ da
- ❑ nu, nu am acces Internet
- ❑ nu, din alt motiv..

14. Ce genuri de jocuri îţi plac mai mult?

- ❑ FPS
- ❑ RTS
- ❑ RPG
- ❑ TBS
- ❑ Adventure
- ❑ Action
- ❑ Simulatoare sportive
- ❑ Simulatoare economice

15. Ce vrei să cumperi în 2001? (mai multe opţiuni)

- ❑ calculator
- ❑ accelerator grafic
- ❑ monitor
- ❑ imprimantă
- ❑ harddisk
- ❑ DVD
- ❑ placă de sunet
- ❑ scaner
- ❑ upgrade procesor
- ❑ upgrade de memorie
- ❑ software
- ❑ jocuri
- ❑ consolă

16. Vârsta

- ❑ sub 14 ani
- ❑ 14-18 de ani
- ❑ 19-30 de ani
- ❑ peste 30 de ani

17. Ocupaţia

- ❑ elev
- ❑ student
- ❑ angajat la firmă de stat
- ❑ angajat la firmă privată
- ❑ om de afaceri/liber profesionist/întreprinzător
- ❑ şomer

18. Cât cheltuieşti pe IT&C într-un an?

- ❑ sub 300 USD
- ❑ 300-700 USD
- ❑ peste 700 USD

19. În afară de jocuri, cum îţi petreci timpul liber? (poţi bifa mai multe opţiuni)

- ❑ cinema
- ❑ TV
- ❑ sport
- ❑ lectură
- ❑ ascult muzică

20. Ce alte reviste IT&C mai citeşti (mai multe opţiuni)?

- ❑ Xtreme PC
- ❑ PC Games
- ❑ CHIP Computer & Communications
- ❑ PC World
- ❑ PC Magazine
- ❑ NET Report

21. Ce alte reviste mai citeşti (mai multe opţiuni)?

- ❑ Popcorn
- ❑ Bravo
- ❑ Play
- ❑ 20 Ani
- ❑ Playboy
- ❑ FHM
- ❑ Auto Motor şi Sport
- ❑ Auto Mondial

22. Ce posturi TV/radio urmăreşti (mai multe opţiuni)?

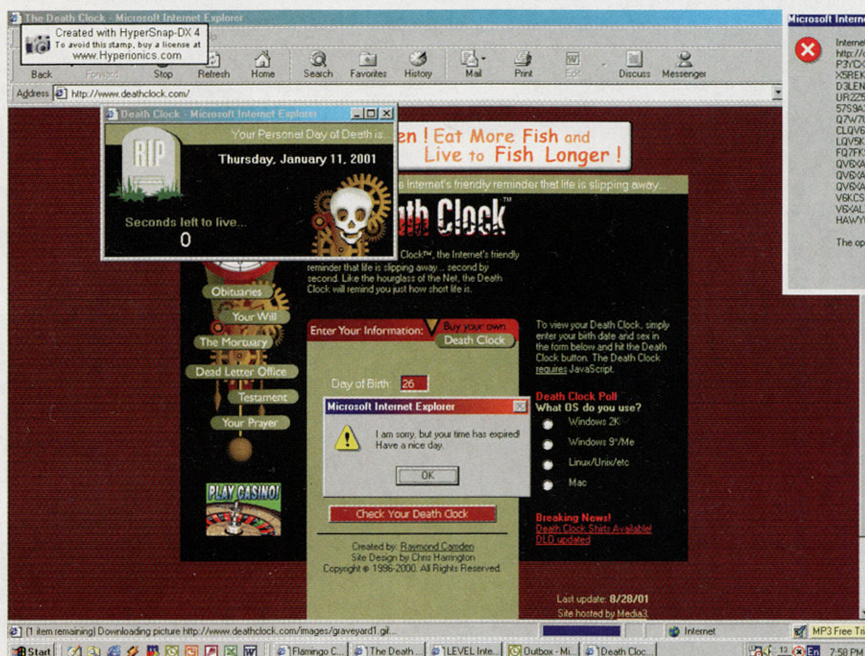
- ❑ TVR1, 2
- ❑ Antena 1
- ❑ Pro TV
- ❑ Prima TV
- ❑ MCM
- ❑ Atomic TV
- ❑ Discovery Channel
- ❑ Eurosport
- ❑ Europa FM
- ❑ Radio Contact
- ❑ Pro FM
- ❑ Radio 21
- ❑ România Actualităţi

Vă mulţumim!
Informaţiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial şi nu vor fi date publicităţii individual, ci sub formă statistică.

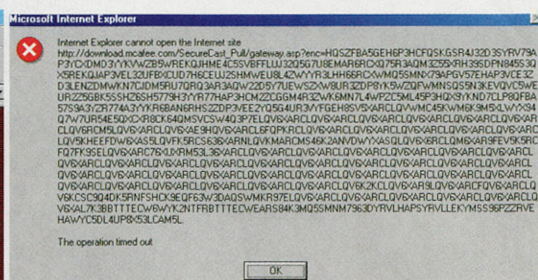
Vă rugăm să trimiteţi chestionarele completate la adresa:
Vogel Publishing SRL, O.P. 2 C.P. 4, 2200 Braşov.

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

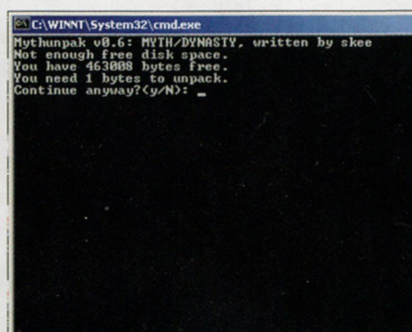
■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



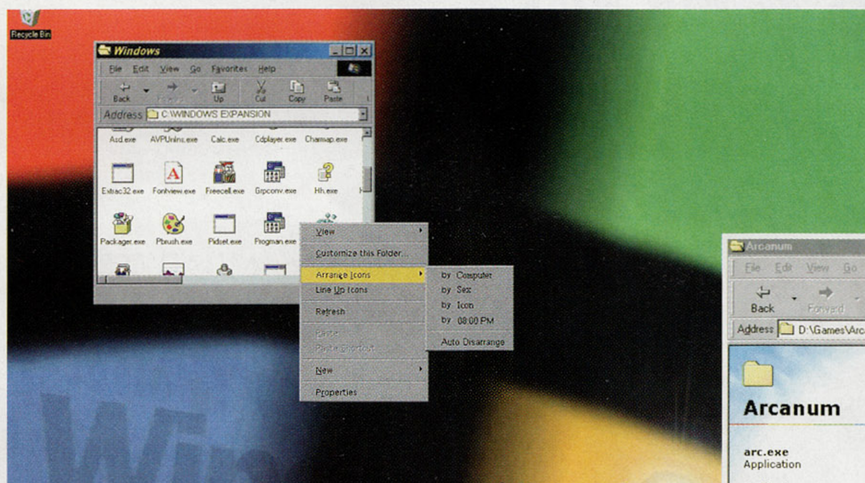
...şi asta tocmai când câştigasem şi eu la 6/49!!! - imagine primită de la Piroş Silviu



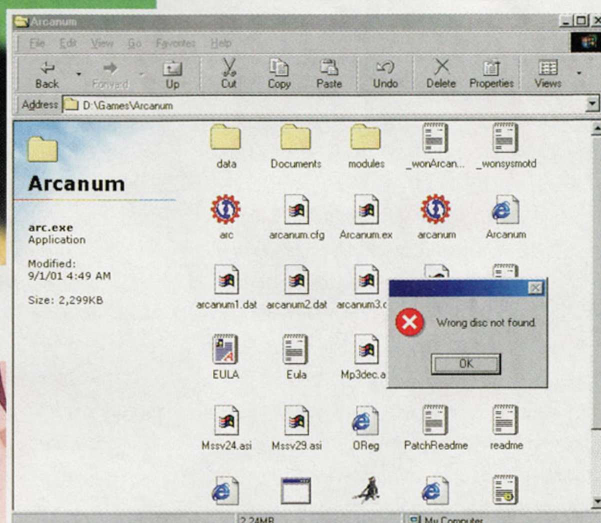
Iată cum vor arăta adresele site-urilor peste câţiva ani, dacă Internet-ul îşi va continua expansiunea. Sau poate nu...
- imagine primită de la GV Alexe



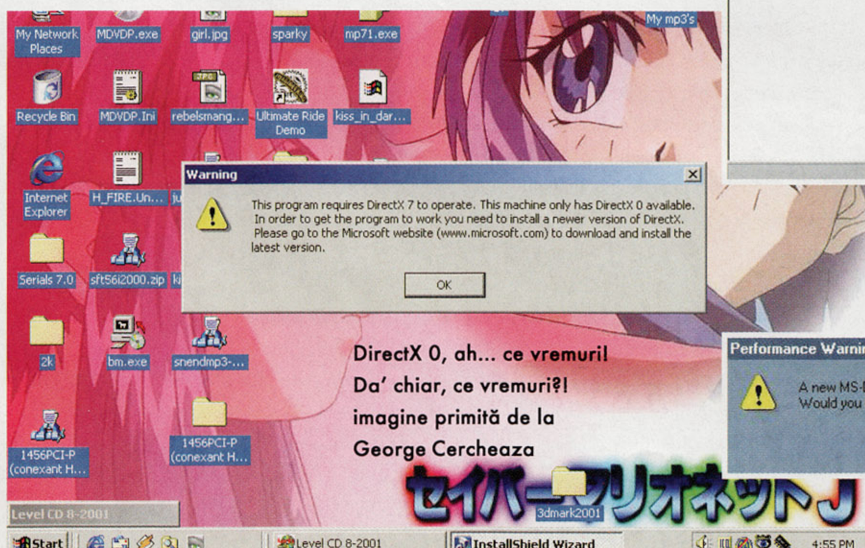
Întotdeauna vrea mai mult! Niciodată nu e mulţumit! Nu mai pot trăi alături de el!!!
imagine primită de la rzr-kun



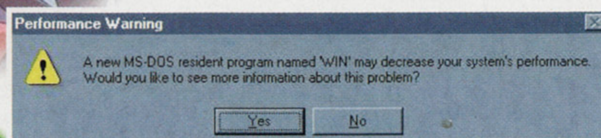
Tare mi-ar plăcea să le ordoneze şi după semnul zodiacal
- imagine primită de la Paul Bogdan



Unde te duseşi, hard-disk-ule?!!! Şi ce dacă nu erai ceea ce îmi trebuia mie...
imagine primită de la Felix Romosan

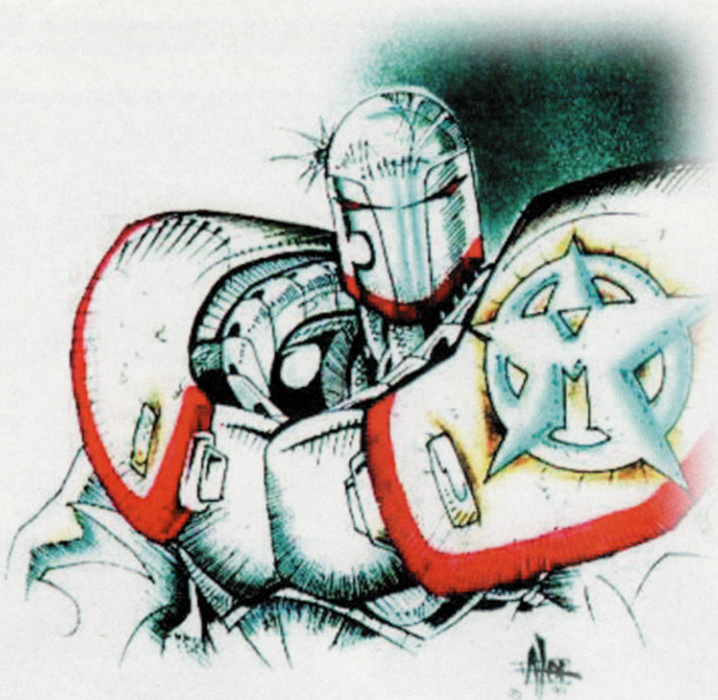


DirectX 0, ah... ce vremuri!
Da' chiar, ce vremuri?!
imagine primită de la George Cercheaza



Ştiam cu toţii asta, dar să recunoască chiar ei...
- imagine primită de la Cioli

Câştigătorul nostru de luna aceasta este Paul Bogdan!



Eşti pe linie sau nu?

În primul rând, da, luna asta m-am ocupat doar de Chatroom... mai ia şi omul o pauză, o vacanţă (pe această cale ţin să mulţumesc colegilor care m-au menajat într-atât încât m-am trezit fără nimic altceva decât Chatroom-ul).

Tema pe care v-am propus-o se pare că a fost destul de interesantă încât să genereze nişte răspunsuri interesante, incitante şi mai ales lungi. Astfel mă văd nevoit să introduc în luna aceasta doar 4 scrisori, cele mai reprezentative, dar staţi liniştiţi, toate celelalte au fost şi ele citite, părerile despre violenţa din jocuri au fost introduse în baza de date, numele celor care ne-au scris au fost trimise prompt spre FBI şi CIA, au fost luate măsuri speciale de... aşa, ce ziceam?

Tema la care vă cer să vă gândiţi pentru data viitoare se referă la **jocurile online. Credeţi că jocurile orientate exclusiv spre singleplayer vor dispărea ori nu? Ce părere aveţi despre expansiunea jocurilor online? (Vedeţi şi voi câte MMORPG-uri se pregătesc să apară.) Aţi jucat vreodată un joc on-line (în special MMORPG-uri)? Şi dacă da, ce impresie v-au făcut? Aţi fost dezamăgiţi sau impresionaţi? Aţi schimba ceva la ele? Cum v-ar plăcea să fie? etc.**

Aştept părerile voastre pe adresa de mail mitza@level.ro sau pe adresa redacţiei.

Mitza

P.S. Îmi pare chiar rău că nu am putut publica scrisoarea lui NONAME în întregime. Poate aţi fi înţeles atunci ce e cu „Alina" şi ce vrea ea de la noi.

Psyco

[...] Acestea fiind spuse, să trecem la subiectul lunii. Tu vrei să vorbesc despre influenţa jocurilor pe computer asupra gamerului (porecla mea spune totul, nu). Să începem cu un exemplu:

Pe când mă duceam la taică-meu la serviciu şi mă jucam *Prehistoric2* şi *Wolfenstein* (THE FPS pentru mine) şi ruginea discheta cu *Ţestoasele Ninja* pe HC95-ul meu de ultimă oră am văzut un documentar la TV despre acest lucru (ţi-am dat atâtea exemple ca să-ţi dai seama cât de vagi sunt amintirile). Ţin minte bine două lucruri:

1. O femeie gravidă care a pierdut sarcina şi a ajuns la urgenţă (probabil din cauza soţului când a auzit ce-a facut) din cauza faptului că s-a jucat pe calculator 24 de ore.

2. Într-un I-Café din SUA cel de la bar a scos calculatorul din priză unuia care nu voia să se dea de la calculator. Acesta, care părea trezit dintr-o transă, l-a luat pe barman la bătaie. Povesteşte barmanul că unii sunt acolo de zile întregi şi lui îi e frică să mai scoată vreun calculator din priză (avea un ochi vânăt şi mâna în ghips).

Un alt exemplu ar fi: când mă jucam pe afară fotbal am zis să ne încălzim puţin cu un meci de antrenament care să nu se pună la numărarea victoriilor. Am început să jucăm şi unul din cealaltă echipă mi-a dat una de-am căzut pe spate şi-a zis că nu e fault că e doar antrenament. Minunăţia asta nu putea s-o scoată decât din *FIFA* (exemplu stupid dar adevărat).

Acum că am terminat exemplele să trecem la teorie. OK, acum să nu te aştepţi să-ţi spun cum funcţionează creierul (şi chiar dacă aş şti, atunci când e vorba de cineva afectat de calculator ar fi un caz special şi tot ar rămâne paginile goale) eu o să deduc cam ce s-ar putea întâmpla dacă cineva ar fi obsedat de calculator.

De exemplu cineva care nu se mai dezlipeşte de *Carmageddon* şi îşi ia carnet de conducere.

Sau unul de la mine din clasă să vină la tine şi să spună aşa, din nimic: „The funny thing about life is it's just like a crap sandwich, the more bread you eat, the less crap you have to eat" (*Stupid Invaders* n.n) sau chestii de genul ăsta pe care nu le mai enumăr.

Persoanele care se joacă mult la calculator sunt un pericol pentru cei din jur dar şi pentru ele. Nu mai ştiu când am auzit la ştiri de unul care a murit în faţa calculatorului jucând *Quake* şi doctorii au spus că i-a cedat creierul (iar familia spunea că el era sănătos).

Şi eu stau 8, 9 sau 10 ore în faţa calculatorului, dar asta nu-i nimic pe lângă obsedaţi. Dar şi atât e destul pentru că la puţin timp după ce mi-am luat calculator (şi nu mă jucam prea mult; nema TV) am început să am probleme cu ochii. [...]

Vali a.k.a. MUAD'DIB

Salut!

De mult tot vreau să vă scriu şi eu, dar nu prea am avut curaj, mai ales că în revistă se abordau nişte subiecte unde putea oricine să scrie ceva, orice, şi apoi numărul următor erau o groază care se declarau pro sau contra celor care scriseseră în numărul anterior. Dar chestia asta cu tema lunii este chiar cool.

Deci jocurile, trecând peste influenţele negative cum ar fi stricatul ochilor, rămasul flămând din cauza nivelului care nu se mai termină şi aruncatul monitorului pe geam de enervare că am dat „imbue" pe o sabie şi acum e mai proastă decât înainte, reprezintă un mod de relaxare foarte plăcut (deşi majoritatea adulţilor le consideră o pierdere de vreme, fiind de părere că „mai bine mai faci nişte probleme la fizică!").

Jocurile ar trebui privite ca nişte modalităţi de a învăţa diverse lucruri şi cei care gândesc puţin îşi dau seama că în special acele jocuri merită jucate. Adică degeaba are un joc grafică de milioane, dacă după ce îl joci nu rămâi cu nimic.

Nu vreau să atrag furia gamerilor asupra mea, dar un astfel de joc e *Diablo 2*. Datul cu mouse-ul şi plimbatul prin niveluri în speranţa că poate măcar azi vei găsi un item unic mi se

pare amuzant în primele zile, dar după aceea...

Unul dintre jocurile de mare succes, considerat de mulți drept stupid și inutil, este *Counter-Strike*. Reamintesc că acesta este un joc exclusiv multiplayer, și ceea ce îl diferențiază de celelalte shootere este Realismul și Lucrul În Echipă. Poate că asta l-a și făcut să fie jucat cum se joacă acum dar fiind așa de real, te învață vrei-nu-vrei să fii mereu în alertă, atent în jur (că dacă mori de la începutul rundei apoi aștepți, nu glumă) și să colaborezi cu ceilalți dacă vrei să câștigi. Doza mare de FUN și originalitate îl fac încă (cel mai) popular. Și dacă îți dai seama de câte poți învăța de la un astfel de joc nu se poate să nu vrei să-l joci.

La capitolul „jocuri cu efecte pozitive" nu se poate să nu intre și RTS-urile. Nu se poate ca dintr-un joc cum este *Starcraft* (la ora actuală mi se pare cel mai reușit, no offence, în ciuda graficii prăfuite) să nu rămâi fără nimic (poate doar cei care folosesc coduri). Ce să faci întâi? Te aperi sau ataci? Zerglingi, hidre sau lurkeri? Rush sau dezvoltare? Wraith-uri sau valkyri-uri? Corsari sau scouturi? Eu cred că o oră de *SC* e mai folositoare și aprinde mai multe „beculețe" în capul gamerului decât 15 probleme la mate care se rezolvă toate la fel.

Și nu ar trebui uitate nici quest-urile care, tot așa, te învață să gândești logic, să pui piesele cap la cap până iese ceva. Și nici simulatoarele economice gen *Transport Tycoon*. Și nici... aproape orice gen de joc are ceva particular, specific numai lui. Iată o chestie la care nu prea se gândește multă lume: pentru gamerul român, în adventure-ul X, dacă dintr-un dialog între 2 personaje (de obicei în engleză) el nu înțelege 3 cuvinte, apoi în mod sigur nu prea înțelege nimic din acel dialog, ceea ce îl face să pună frumos mâna pe dicționar și să vadă ce înseamnă acele cuvinte.

Concluzionând, nimeni nu spune că jocurile nu au și efecte negative, dar oricum cine știe și cunoaște trage mai multe foloase dintr-un joc decât ponoase.

Și la urma urmei, de ce să nu ne simțim și noi bine, dacă așa ne place nouă să ne pierdem timpul? Jocul e o alternativă la viața reală și stresantă, e modalitatea cea mai bună de a fi ceea ce vrem să fim și e FUN. It's all about GAMES!!

bibi_kko

aka ConcepT aka Harmagheddon aka Minel aka NONAME aka Yuriko aka AJ-47

[...] Prima dată am jucat *Q3A* într-o sală de joace, că acasă nu mergea OpenGLu', cică din cauză că placa mea video superbă de 4 mega nu suporta așa ceva... După ce am schimbat-o cu una care avea accelerator...

M-am mulțumit [stop: s-a terminat playlistu'... gata, s-a rezolvat, am dat de la început]; ziceam că m-am mulțumit cu placa cea nouă cu acceleratorul ăla imaginar și am dat Enter de două ori, ca să fiu sigur, pe quake3.exe. Am apăsat ~ ca să coboare o juma' de ecran pe nume consolă, am scris eu acolo frumos /map q3dm17 și apoi /addbot xaero 4. Am pus mâna dreaptă pe maus, cea stângă pe tastatură și... ce mai... Xaero și-a cerut scuze.

Și-acum să vă spun: păi, îmi vine să sar în loc să mă deplasez ca tot omul. Am zis „îmi vine", deci nu mi s-a întâmplat niciodată pe bune; însă există acea senzație care îmi zice să sar tot timpul. Unu' JoJo (da... nu „una") aka mai nou BuBu (cum îl alinta iubita), care are un tată cam alcoolic (țin minte că odată lucrurile s-au îngroșat prea mult, astfel încât nevastă-sa, mama lui JoJo, a dormit pe la rude vreo câteva zile). Ziceam că unu' JoJo, care nu e implicat absolut deloc în faza cu „Alina", s-a apucat de Q3A dintr-odată, frăguind nopți întregi tot ce se putea, de a ajuns să întoarcă capul așa deodată să vadă dacă nu e cumva vreunul cu railu' în spate atunci când merge pe stradă (adică pe trotuar). Îmi imaginez ce față face omul care tot așa deodată își dă seama că pletosul ăla din față și-a întors capul și se uită speriat.

Bine... dar ce se întâmplă cu cei care nu dispun de așa-zisul accelerator?! Păi, unul Byta aka tot Byta (care poate fi implicat al dracului de ușor în faza cu „Alina") a jucat toată vara asta *Diablo2*. Chiar azi s-a lăudat cu paladinul lui de lvl 81 și cu amazoana de lvl 73 (netrișați, pe bune). Păi, Byta asociază TOTUL cu Diablo2 (să știți că folosesc AL D******l de rar capsu'). De exemplu, azi ne uitam (eu, Bontzy și Byta) la *Planet of the Apes* – filmul; Byta a exclamat la un moment dat: „uite ce armură are maimuțoiul ăla... dă 25 la strength și are thorns – atacker takes damage", arătând cu degetul ăla tocit în butonul stâng al mausului de la prea mult killărit în *Diablo2* spre... nu știu cum să le zic... spre extremitățile ascuțite ale armurii. Asta mi-am amintit eu acum, exemple mai sunt o grămadă.

Byta a fost și cel cu ideea să-i zicem Paladin lui Greg (unu' care va afla în curând de faza cu „Alina", va zâmbi ușor și-mi va zice să mă las de faze proaste), din cauză că Greg joacă mult cu paladinul. Faza e că Byta era disperat de amazoană, însă de când a apărut Lord of Destruction, s-a lăsat de amazoană și a trecut și el pe paladin. Înainte să apară expansion pack-ul, Byta râdea de Greg că joacă cu paladinul. Zicea că cei de la **Blizzard** s-au

hotărât că înainte să scoată jocul pe piață să mai facă încă un caracter, un țăran, căruia i-au pus sabia în mână și l-au trimis la luptă, iar pentru a-l încuraja i-au zis că e sfânt. Ca să vezi ce aberații... [...]

the darK.One

Salutare tuturor redactorilor LEVEL

Ținând cont că, în ceea ce privește jocul ideal, am cam fost în pană de idei, țin neapărat să mă prezint acum cu un mic studiu/comentariu privind influența jocurilor asupra gamerului. [...] Iar despre influența acestor jocuri asupra gamerilor s-a mai tot discutat. În primul rând trebuie să ne gândim la impactul uriaș asupra fizicului. Gândiți-vă ce efecte dezastruoase asupra sănătății au poziția incorectă (cocoșată) pe scaun, încordarea privirii asupra unui monitor antic fără ecran de protecție, ba chiar stress-ul și nervozitatea datorate neputinței de a trece un nivel la *Half-Life* sau de a-l omorî pe Baal. Ținând cont că marea majoritate a gamerilor sunt adolescenți, cu părinți (sper) responsabili, probabil că au auzit de n ori fraza: „Închide calculatorul că-ți strici ochii!" Este o afirmație cât se poate de adevărată, chiar dacă mulți spun că părinții lor nu le înțeleg nevoia de a se juca, bătându-i (la cap) să învețe. Această „nevoie" de joc este de fapt nevoia de drog pentru că, în ultimă instanță, jocurile devin droguri de sub a căror influență se poate scăpa foarte greu. N-aș vrea să deschid polemici inutile dar n-aș vrea nici să fiu ipocrit. Așa că voi continua spunând că eu însumi sunt dependent (într-o mai mică măsură, ce-i drept, decât alți prieteni de-ai mei) de jocuri dar sunt în același timp conștient de efectele lor nu tocmai bune asupra sănătății fizice și psihice și, ca atare, încerc să iau anumite măsuri (mă joc mai puțin de 5 ore pe zi, fac pauze destul de dese, mi-am cumpărat ecran de protecție etc.)

Sigur că renunțarea definitivă la jocuri este atât absurdă (în fond e o distracție și, făcută cu măsură, nu afectează mai mult omul decât, să zicem, muzica la maximum dintr-o discotecă) cât și imposibilă (tentația de a cumpăra un joc dintre sutele de oferte disponibile e atât de mare, încât fără să vrei te trezești că îți cumperi unul „ca să vezi cum e").

Înainte de a trece la prezentarea părților bune ale jocurilor (Da, avem și de-astea! Incredibil, nu?) aș vrea să fac o trecere în revistă a efectelor negative pe care acestea le au asupra psihicului, asupra mentalității și judecății unui copil. Cred că nu mai e nevoie să spun că aproape toate jocurile de pe piață implică violență, într-o mai mică sau mai mare măsură (vecinii se pălmuiesc în „*The Sims*", Guybrush se bate cu maimuțele in „*Monkey Island 4*", Gordon Freeman împrăștie alieni verzi pe toți pereții din *Black Mesa*, ca să nu mai vorbim de măcelurile din *Quake 3*, interzis de altfel în multe țări occidentale). Apoi, mai toate jocurile din café-uri sunt extrem de violente (mai ales shooter-ele de genul *CS*, *UT*, dar și hack'n'slash-urile de genul *Diablo 2*). Și atunci, sub pretextul salvării omenirii de rău, adolescentul, gamerul, este pus în fața unui lanț nesfârșit de crime, a unor imagini apocaliptice cu resturi de monștri împrăștiate pe peste tot și un „erou" ridicând victorios paloșul roșu de sânge. Destul de grotesc, nu?

Sigur că se vor auzi voci de genul „Da, dar asta e o fantezie! Normal că în realitate n-o să-mi spintec vecinii cu cuțitul, n-o să împușc oamenii pe străzi cu AK-47-le și n-o să-i omor cu mașina!" Dar oare câți sunt aceia care, cuprinși de febra jocului, nu se simt invincibili și atotputernici? Influențele cele mai nocive se manifestă asupra gamerilor mai tineri, mai creduli, mai naivi, care sunt fascinați de ce se întâmplă pe ecran și își doresc să fie asemenea eroilor pe care îi conduc, cu ajutorul mouse-ului și al tastaturii, în lupte. Și atunci, în mintea lor, linia subțire dintre realitate și fantezie se șterge și se vor ridica de la calculator cu ideea că pot face orice, dar absolut ORICE, sub pretextul că salvează omenirea.

De aceea vedem pe la televizor copii care își împușcă prietenii și colegii, care își omoară tovarășii de joacă, conduși de impresia că salvează planeta/curtea din spate a părinților. Sună ridicol, dar e tragic. Totuși nu numai jocurile induc asemenea impulsuri copiilor, ci și filmele cu „Schwarzenegger și Van Damme" în care un grup de tipi răi sunt uciși fără milă „în numele legii". Sunt filme în care adevărate carnagii sunt prezentate ca fiind firești în lupta pentru pace și libertate.

Și acum ajungem și la partea bună a jocurilor. Jocurile (mai ales cele puțin mai elaborate și mai profunde, cum ar fi quest-urile, RPG-urile sau strategiile) sunt un mod mai ușor și cu siguranță mai plăcut de a învăța multe lucruri. De exemplu, challenge-ul minții și al intelectului dintr-un quest bun, stimularea creativității, imaginației dintr-o strategie, toate acestea au efecte pozitive asupra creierului. Gândiți-vă numai la antrenamentul logicii oferit de conexiunile mentale necesare rezolvării unui quest (sau, în termeni laici, legăturile dintre diferite obiecte, care trebuie combinate și folosite pentru a trece mai departe) sau la antrenamentul memoriei oferit de un RTS, în care trebuie să cunoști avantajele și dezavantajele fiecărei unități pentru a ști când să o folosești. Ca să nu mai vorbim de cel mai elementar „cadou" oferit de jocuri, și anume o multitudine de cuvinte și expresii noi în engleză (sau în altă limbă) care sunt foarte folositoare (cunoașteți, bineînțeles, avantajele pe care le oferă vorbirea corectă și competentă a unei limbi străine, fie ea engleză, germană sau maghiară).

În concluzie, pentru a ne putea bucura la maxim și pentru cât mai mult timp de jocuri, trebuie să fim cumpătați, fiindcă numai așa ne putem feri fizicul și psihicul de orice fel de influențe nefaste. Și mai ascultați-vă părinții, închideți calculatorul ăla odată și citiți și voi o carte. Merită!

Având în vedere că este vorba despre un subiect extrem de delicat și în același timp incredibil de complex, voi încerca să vă răspund tuturor la un loc (sau, mă rog, să expun părerea mea).

Influența jocurilor asupra celor care le joacă (și în special asupra copiilor, dar vom generaliza aici) este un topic la modă și bănuiesc că va fi mult timp de acum încolo.

Alături de televizor, calculatorul este catalogat de mulți ca cel mai influent mediu de comunicare a unor idei „greșite", de mediatizare a violenței și a tot ce este ilegal și imoral. Iar jocurile pe calculator au primit în ultimul timp (concomitent cu creșterea gradului de realism din ele, fie el vizual, sonor sau de concept) o avalanșă de acuzații din partea forurilor mai mult sau mai puțin autorizate. Prea mult sânge, prea mult sex, violență și idei nu tocmai „ortodoxe"... aceste sunt principalele motive ce stau în spatele aversiunii față de unele jocuri.

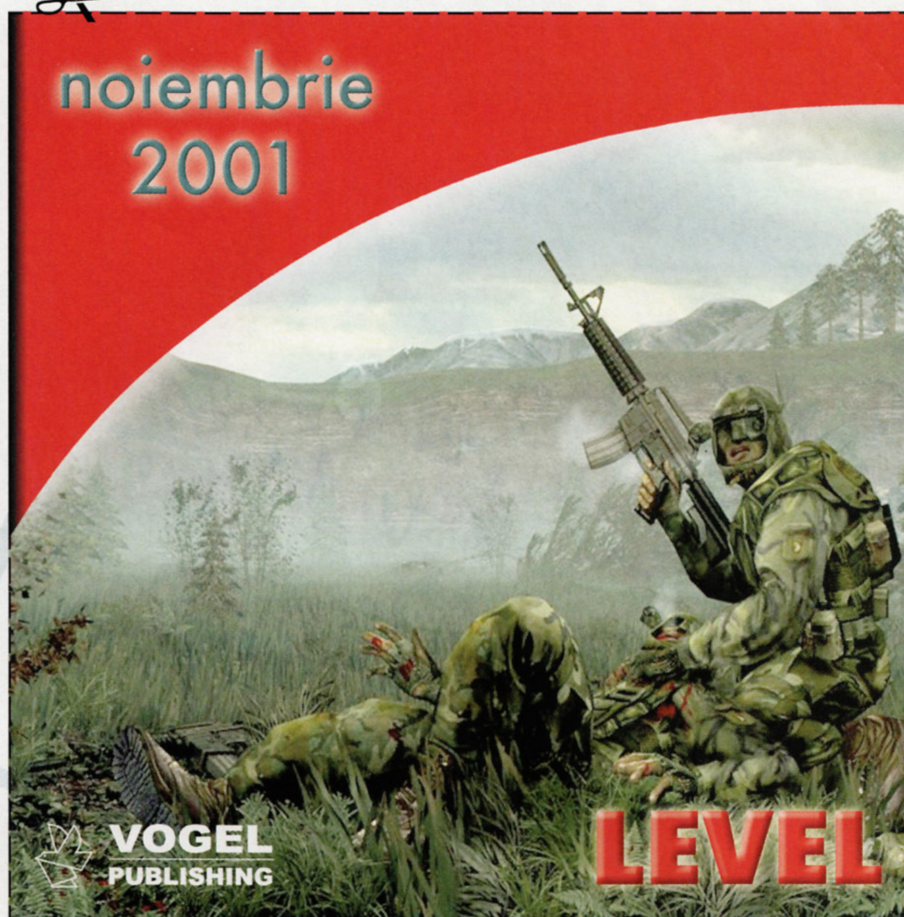
Dacă stai însă să te gândești un pic, violența, sexul și ideile „greșite" se pot întâlni în mai toate capodoperele literare, ba mai mult, constituie rețeta de succes din spatele unora dintre acestea. Și atunci?! Dacă citești Dune (o capodoperă nu numai a genului SF) vei găsi de toate: măceluri, dictatori sângeroși, asasinate, sex și critică la adresa religiei. Citește Shakespeare, Mary Shelley sau Hemingway și vei găsi și acolo aceste ingrediente. Unde intervine, totuși, această separare între jocuri și literatură (sau alte arte)?

Ce diferențiază un film sau un joc de o carte? În primul și în primul rând aducerea la viață a cuvintelor. Imagini. Poți citi despre măceluri, dar transpunerea acestora în imagini (până la urmă unul și același lucru, dacă dispui de destulă imaginație) este privită ca o oroare. Adevărul este, ca întotdeauna, undeva la mijloc pentru că, și nimeni nu poate nega asta, imaginile sensibilizează mult mai mult decât niște cuvinte. Iar când aceste imagini sunt accesibile tuturor (literatura fiind considerată un domeniu elevat) este, totuși, normal să apară și anumite voci mai îngrijorate de fenomen.

Sunt atunci jocurile benefice cuiva?... Probabil la fel de benefice ca orice carte. Pot spune că un joc BUN reuşeşte să mă sensibilizeze şi să mă impresioneze la fel de mult ca o carte bună.

Adevărul e că la cum se arată societatea noastră de astăzi, nu este foarte greu ca un om să fie influenţat negativ de... cam aproape orice. Şi de jocuri?... Ba bine că nu, dar şi de filme, cărţi, emisiuni matinale, plescăitul colegului, ticăitul ceasului de la capătul patului...

Aşa că, DA, jocurile pot avea o influenţă negativă şi DA, jocurile sunt benefice. Tot ce trebuie să facem este să ne adaptăm noului mediu şi să putem diferenţia mai uşor ficţiunea de realitate. Este un proces riscant care e imposibil să nu aibă şi părţile sale întunecate. Dar cam aşa e progresul, nu?



Ne-au mai scris: Chipy, Wagner Alexandru, Andrei, Matei Mircea, Fix Iaz, Goe, Lucian aka Spyke din Bucureşti, Jirca Daniel din Bals, Adina... de undeva, Octavian Dogărescu, DUR_REX, Vlad13, Gabriel Sandu din Galaţi, Andrew, Mihai Medvedovici, Doom-Hammer, Raul Alexe, Grasu alias 15Grei si-un XXL, C_Man, Sopa Christian, Red Dan, Andy, un admirator înrăit (i-auzi, ia!), Oprea Sorin, Sharky, X-Raptor, Cătălin aka Crusader, Humanoid, Vlad din Bucureşti, Edmund Duke din Bucureşti, Olteanu Andrei din Ploieşti, Gheorghiţă Adrian din Brăila, Zander Ovidiu-Andrei din Bucureşti, Andrei Vlad din Piteşti, Dani din Arad, Alexandru Gheorghe din Mehedinţi, Rada Adrian din Tulcea, Cociu Ştefan din Buzău, Vasile Adrian Iulian din Bucureşti, Baraonici Silviu din Prahova, Rotaru Florin din Constanţa, Dinu Cristian Mihai din Bucureşti, Isofache Valentin din Prahova, Dumitraşcu Ştefan din Bucureşti, Popa Sergiu din Ploieşti, Horghidan Ovidiu din Iaşi, Cosmin Ciobanu din Bacău, Ojog Ştefan din Vaslui, Roşu Eugenia-Cristina din Iaşi, Bogdan Cojocariu din Voineasa, Georgescu Şerban Ionuţ din Constanţa, Marius aka Mike din Bucureşti, Drăghici Bogdan din Bucureşti, Silviu din Arad, Leo din Arad, Cojocariu Bogdan din Botoşani, Grigore Mihai din Argeş.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

Flamingo Computers	C4
Rossignol	9
Monosit	27
Videoton	17
Softwin	79
RDS	31
Tornado	71
Verbatim	69

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Braşov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor şef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacţie:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor şef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiţ (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crişan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Braşov

Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 068-415158 şi fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

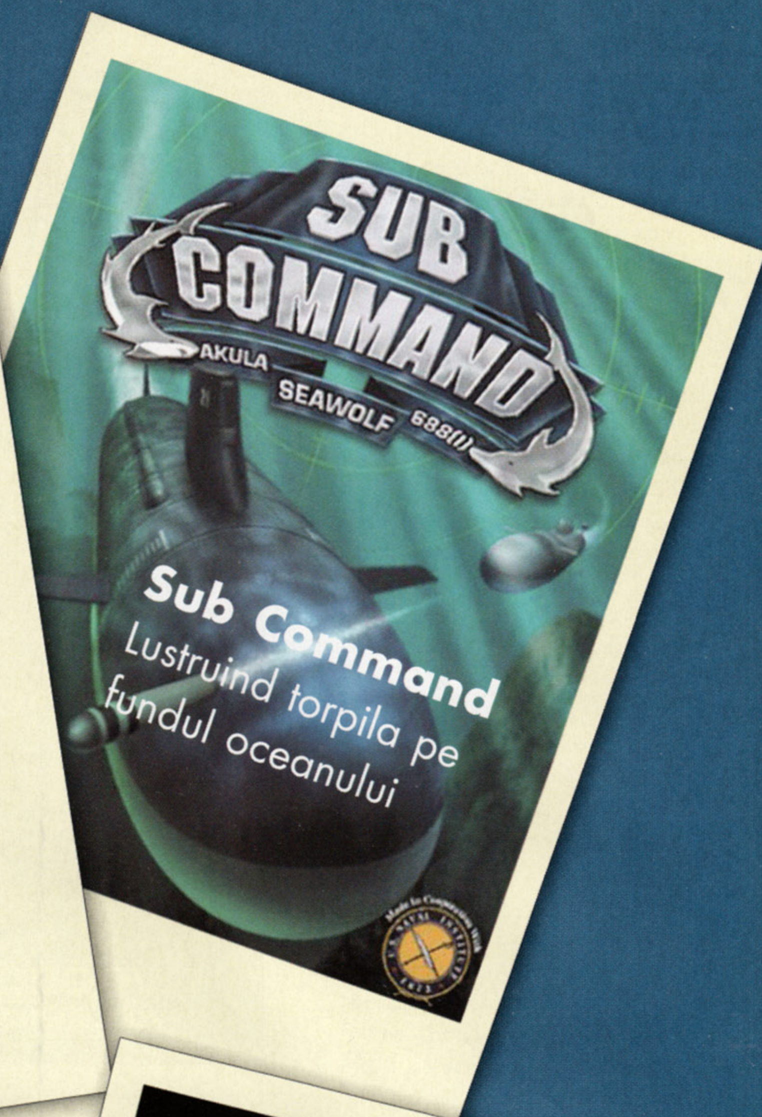
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 şi 15.00.



NHL 2002

Cel mai rapid sport de echipă din nou la LEVEL



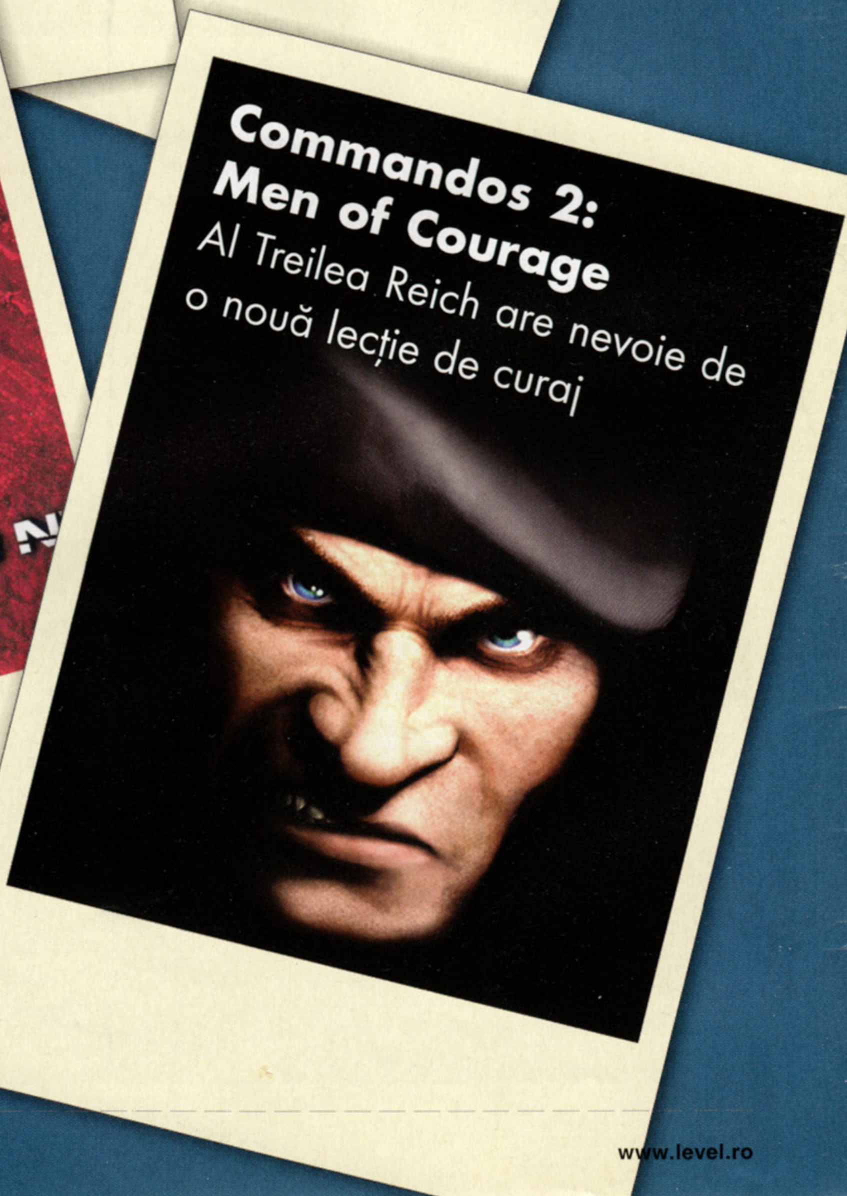
Sub Command

Lustruind torpila pe fundul oceanului



Red Faction

Geo-Mod Engine? A fi sau a nu fi...



Commandos 2: Men of Courage

Al Treilea Reich are nevoie de o nouă lecție de curaj